NINTENDO 64

A REVISTA OFICIAL DO N64, SNES E GAME BOY

CONRAD

Nintendo® WORLD

MEGA PREVIEW 99

OS PRINCIPAIS JOGOS DO ANO NOVO

GAME BOY COLOR

MISSION: IMPOSSIBLE

O FINAL ESPETACULAR

E TUDO SOBRE O JOGO DO ANO!

THE LEGEND OF ZELDA®

OCARINA OF TIME™

AS 12 PRIMEIRAS ETAPAS DEBULHADAS

TOP GEAR

SUPERMAN

SPACE STATION SILICON VALLEY

STAR WARS

Nº 4

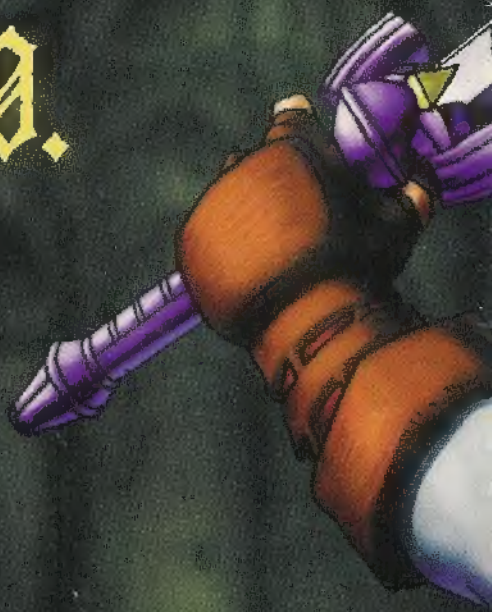
DEZEMBRO 98 R$ 4,90

ISSN 1516-1892

F/NAC-868

Toda magia e o encanto de uma espada cravada no peito.

THE LEGEND OF ZELDA®
OCARINA OF TIME™



Prepare-se para o game mais aguardado de todos os tempos. Participe das aventuras de Link neste épico em ambientes medievais totalmente tridimensionais. Viaje no tempo com gráficos impressionantes.

Inclui exclusivo guia de jogo em português.

NINTENDO64

Visite nosso site: www.nintendo.com.br - Para saber onde encontrar ligue:
BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor) - 814-8234

Nintendo
by gradiente

TM, ® e o logo "N" são marcas registradas de Nintendo of America Inc.. © 1998 Nintendo of America Inc.. Produto produzido na Zona Franca de Manaus

Nintendo WORLD

"Se o Super-Homem e o Hulk brigassem quem ganharia? Que carro é mais rápido, o Match 5 do Speed Racer ou o Batmóvel? Quem ganharia o duelo entre o Zorro e o Daniel Boone?"

Eram esses os debates da minha infância. Os amigos se reuniam e, entre TV, gibis e brinquedos, discutíamos horas sobre como os nossos heróis se comportariam em cada situação, quem ganharia a briga, quem era o mais forte, o mais poderoso, o mais inteligente, o mais bacana.

Às vezes, antes de dormir, eu ficava na cama bolando aventuras diferentes das que tinha lido no gibi ou visto na TV. Misturava tudo. Imaginava o Namor encontrando o Homem do Fundo do Mar, Mulher Maravilha versus Mulher Biônica, os Thunderbirds se aliando ao Esquadrão Ultra.

Link é o nosso convidado especial do mês. Ele está pronto para salvar a Princesa Zelda de tudo quanto é perigo. Muita emoção te aguarda na sua viagem pelas próximas páginas da Nintendo World. Então apertem os cintos que vamos começar a subir...subir...

Agora me sinto voltando à infância. A nova leva de jogos para N64 recordam os debates que eu tinha com os amigos. Mais que nunca, a tecnologia de ponta da Nintendo possibilita que o jogador realmente tome o lugar do personagem na tela, ficando totalmente imerso em realidades alternativas.

Star Wars: Rogue Squadron põe você na cabine de um X-Wing combatendo os caças imperiais. **Turok 2: Seeds Of Evil** é como um daqueles filmes de férias, com o mocinho encarando monstros horripilantes - só que você é o herói.

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time, no entanto, é o mais espetacular representante desta nova geração de games. Em cada detalhe, do visual à trilha sonora, da jogabilidade à complexidade dos desafios, **Zelda** indica o caminho para o futuro dos videogames: a união do entretenimento de massa com a personalização da experiência, permitindo que cada jogador viva de maneira única e diferente sua relação com o jogo.

Para mim parece com meus sonhos de garoto: a possibilidade de criar aventuras novas com meus heróis favoritos. Certo que Link nunca foi meu herói, sou de outra geração, pô (mas por tudo que **Zelda** é, arrisca começar a ser).

Mas até para um cara de 33 anos, o **Preview Especial** que publicamos nesta edição é de deixar com água na boca. Tem jogos para todos os gostos, de todos os gêneros e estilos. Inclusive games com alguns dos meus personagens favoritos, como Super-Homem e a turma de **Guerra nas Estrelas** (incluindo Yoda e Obi-Wan Kenobi).

Agora fico torcendo para que os desenvolvedores de games ressuscitem alguns heróis populares nos anos 70. Se esses "remakes" dão certo na TV e no cinema, porque não nos games? Só de pensar em um game dos Herculóides em 3D, fico louco para tomar um Nescau. Quem sabe não ganho de Natal em 99.

Feliz ano novo pra gente!

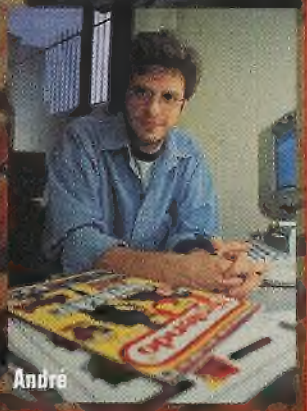
ANDRÉ FORASTIERI

Esta edição é dedicada à memória de Carlos Del Greco (o Pito)

Rogerinho

Marcelo

Pablo



André

Nintendo WORLD

EDITOR
André Forastieri

EDITOR ASSISTENTE
Marcelo Del Greco

EDITOR COLABORADOR
Eduardo Trivella (O Rei de Las Vegas)

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Eurico Kenji Sakamoto
Erica Guimarães Mizutani
Primo Alex Gerbelli
Daniela Carrara (Estagiária)

COLABORADORES
André Barcinski (N. York)

COLABORADORES
Cassiano Barbosa: Silicon Valley
Emmanuel Duarte: Esportes e Gas

EXTRAS
Zeca Resendes: Pg. 6 e Hot Shots
Melissa Carril Puig: N-Mail
Star Wars: LucasfilmFox
Superman: DC/Warner

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ASSINANTES
Patrícia Pombo
William Domingos

FOTOLITOS
LM&X
Fone/Fax: (011) 3865-4949
3872-0416
R. Cerdoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO
Fone: (011) 3641-3211
(011) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ASSINATURAS: *(011) 831-6500*

PUBLICIDADE (DICAS):
(011) 814.8505

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-001 São Paulo / SP
Fone/Fax: *(011) 574-6234*
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e
Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA: *Cristiane Monti*
Roseli Felicia

FOTOLITOS: OPEN PRESS
IMPRESSÃO: PLURAL
DISTRIBUIÇÃO: DINAP

Nada que aparece na revista Nintendo World pode ser reproduzido no total ou parcialmente sem autorização expressa e escrita da Nintendo Of America Inc., dona dos copyrights. Nintendo é marca registrada da Nintendo Of America Inc. TM, ®, © são propriedades de seus respectivos donos.

Você vai preciZar dessas armaZ para detonar o game maiZ esperado do ano...

Mako Pad 64
SV 304

Além do Slow Motion
e Auto Fire, design exclusivo
que facilita o acesso aos
direcionais análogo e digital.

Shark Pad
SV 362 A

Todas as funções originais e
mais Slow Motion E Auto Fire.

Tremor Pak Plus
SV 393

Reúne a interatividade do
Tremor Pak e a facilidade do
Memory Card num só produto.

INTERACT

A venda nas seguintes lojas PB KIDS(011) 3061.9942
WWW Softwares e Games (011) 866.6913 Music Store (011) 263.6122

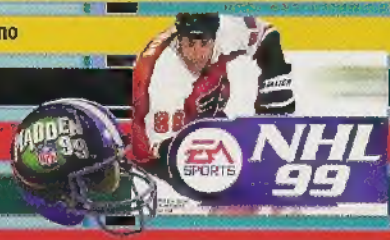
BMA
Exija a garantia BMA
(011)5585.0076

Nintendo® WORLD

Link acaba de descobrir um tesouro: a supermatéria sobre ZELDA. Coincidência ou não, a dita cuja se encontra nas nossas páginas e promete ser o item mais importante da última edição da NINTENDO WORLD de 98. Divirta-se muito, ótimas Festas e um excelente Ano Novo!

ÍNDICE

8	**HOT SHOTS**	
8	Hot Shots	Hardware: Bugigangas para incrementar o seu Natal
10	Hot Shots	Questiomario: Testando seu conhecimento sobre Zelda
11	Hot Shots	LucasArts: O novíssimo Star Wars: The Phantom Menace
12	Hot Shots	The Best + Os Novos Games
16	**PREVIEWS**	
16	Preview 99	Superman e os jogaços de 99
21	Preview 99	Calendário Monstro de 99
22	Game Boy Color	Agora 100% colorido + primeiros jogos
28	Mission: Impossible	O derradeiro final da aventura impossível de Ethan Hunt
32	Zelda 64	A hora e a vez do jogo mais esperado do ano
46	**REVIEWS**	
46	Reviews	Silicon Valley: bizarro é o nome do jogo
48	Reviews	Esportes Espetaculares em Ação
50	Reviews	O intrigante Gex está pronto para agir
52	Super Classics	Acelerando até o talo em Top Gear
54	**TOP SECRET**	
61	**PERGUNTE AOS PILOTOS**	
64	**N-MAIL + HOT PAINT**	



Se você está ficando maluco porque ainda não tem os números 1, 2 e 3 da **NINTENDO WORLD**, adquira já, agora,nesse instante, os tão cobiçados itens de colecionador

Números Atrasados

(011) 831-6500

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

SUPER DICA!!!

Para garantir o **game** mais esperado de todos os tempos, siga esta seqüência:

PRESSIONE seus pais para adiantarem a mesada,
SELECIONE um endereço e SALTE até uma loja WWW.

Ou USE um destes atalhos:

- CORRA até o telefone e APERTE 011-38650404
- ACESSE a Internet e digite www.lojawww.com.br

2 X R$ 64,50

Aqui, mais algumas dicas de mestre.
SELECIONE uma opção e MOVA-SE!!!

2 X R$ 49,50

2 X R$ 49,50

2 X R$ 34,50

2 X R$ 34,50

Trabalhamos com toda linha Nintendo!

R$ 49,00 cada

R$ 49,00

R$ 29,00

FAÇA SEU PEDIDO SEM SAIR DE CASA... OU VISITE UMA DE NOSSAS LOJAS

TELEVENDAS:
(011) 3865 0404
Ligue e peça seu catálogo

www.lojawww.com.br

- SHOPPING JARDIM SUL Piso 01 Loja 206-A Tel. 011 3741 0126
- SHOPPING MARKET PLACE Piso Térreo Loja 152 Tel. 011 530 5441
- SHOPPING IGUATEMI 3º Piso Quadra X Tel. 011 815 8490
- SHOPPING IGUATEMI CAMPINAS Suc 15-6A Piso 01 Tel. 019 251 2277
- SHOPPING WEST PLAZA Bloco C Piso 01 Tel. 011 3865 2061

WWW
SOFTWARES & GAMES

HARDWARE

NATAL À LA NINTENDO

Todos os motivos para você festejar

Tá certo. Você já garantiu seu N64, seu Zelda, seu Pokémon e todo o kit básico para atravessar essas férias. Mas vocês está pensando que o universo Nintendo se restringe apenas aos consoles e jogos mais espetaculares dos videogames, não é? Se você pensa assim, não sabe o que está perdendo! Existem muitos acessórios bacanudos com a marca Nintendo e equipamentos licenciados para incrementar ainda mais o seu console Nintendo preferido.

Então se liga, que vamos dar umas dicas fundamentais para engordar seus presentes de Natal. Os produtos da Inter Act são bem mais fáceis de achar, já os outros só em algumas lojas boas que trabalham com importados.

Pode colocar na carta para o Papai Noel (sim, ele existe!) pedindo seus produtos Nintendo preferidos. E impressione a gatinha da vizinhança desfilando os produtos com o N mais famoso do mundo.

MakoPad

Produzido pela Inter Act e trazido para o Brasil pela BMA, esse controller poderoso para N64 é totalmente transparente e seu desenho inovador facilita para se efetuar jogadas que necessitem de uma maior precisão. Ele também vem equipado com Auto Fire e Slow Motion. E o mais importante: é 100% aprovado pela Nintendo.

V3 Racing Wheel

Como se não bastasse o Nintendo 64 ter os melhores jogos de corrida disponíveis no mercado, agora o pessoal da Inter Act acabou de desenvolver esse supervolante para tornar suas corridas mais emocionantes. Já pensou jogar o F1-World Grand Prix com o **V3 Racing Wheel**. Nem o Schumacher vai conseguir ser páreo para você nas pistas mundiais! Agora é só acelerar.

Walkie-Talkies

Você está no seu quarto, concentrado, tentando passar aquela fase medonha e precisa da ajuda de um amigo, por exemplo. Pra que sair correndo ou deixar o videogame abandonado? Use os Walkies-Talkies da Nintendo e chame o cara o mais rápido possível.

Rádio AM/FM

Rock'n'roll, Dance, Pagode ou sertanejo? Não importa o tipo de som que você curte e muito menos aonde. Com o rádio AM/FM stereo da Nintendo, você não vai ficar na mão nem quando está detonando seus games preferidos.

Câmera 35mm

Fotos embaçadas ou tremidas? Não queime o seu filme. No próximo Desafio Nintendo World, use a nova câmera fotográfica com a marca da Nintendo. Ela é ideal para ambientes claros e escuros, é bem compacta e não tem nada de frescuras. É só enquadrar e bater a foto. As coisas vão ficar bem mais fáceis para você registrar seus recordes nos próximos desafios.

Binóculos & Walkman

Eis mais uma ótima dica para colorir mais o seu Natal. Para os amantes de esportes temos o kit Nintendo com um Walkman e binóculos. Assim enquanto você curte aquela sonzeira esperta ainda pode observar a natureza na totalidade de seu esplendor. Belezinha pura!

HOT SHOTS

QUESTIONÁRIO

Enfim a galera despertou para a vida. Finalmente vocês começaram a escrever para o Questiomario pra valer.
A redação está simplesmente abarrotada de cartas! E esperamos que daqui pra frente, o número só aumente. Valeu, mesmo tchurma!
Seguinte, desta vez resolvemos dar uma chance para a galera adoradora do Super Nintendo. Responda as 5 perguntas sobre este, que por muitos é considerado o melhor jogo da história do SNES, The Legend of Zelda: A Link to the Past, para ganhar o seu Nintendo 64.
Mas se você acha que será fácil, se prepare! Desta vez você terá que conhecer mesmo cada detalhezinho do game. E aí? Vai encarar? Então mãos na massa! E não deixem de escrever fora do envelope Questiomario Zelda. Mas atenção: serão aceitas cartas postadas até o dia 30 de janeiro de 99.

REVISTA NINTENDO WORLD
QUESTIOMARIO
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. Qual o nome do sábio que guia Link através de sua jornada?
2. Em que o parceiro de Smithy foi transformado no Mundo da Escuridão (Dark World)?
3. Quantas flechas prateadas são necessárias para derrotar Ganon?
4. Qual o número total de portais de teletransporte (veja foto) existentes no Mundo da Luz (Light World)?

5. Qual o nome do monstro marinho que vende as nadadeiras para Link?

DIRETO DO JAPÃO

Games novinhos direto da terra do sol nascente

LEGEND OF THE RIVER KING 64

Quando foi lançado para o Game Boy, Legend of River King surpreendeu pela estranha mistura de aventura, RPG e simulação de pesca. Depois do sucesso no portátil, a softhouse Natsume está trabalhando duro em sua versão para Nintendo 64. Ainda é cedo para dizer alguma coisa do jogo, mas por estas telinhas já dá pra imaginar o que está por vir. Os peixes parecem até de verdade! E a Natsume não pára: também já anunciou para 99 a versão para N64 de Harvest Moon, RPG que fez um sucesso enorme no SNES e no Game Boy. Mais notícias sobre estes dois games nas próximas edições.

STAR SOLDIER

Tudo bem, histórias intrincadas e quebra-cabeças elaborados são bem interessantes. Mas em uma coisa muito gamemaníaco das antigas (e novatos também) concordam: quanto mais simples, mais divertido. E simplicidade é a palavra que melhor define Star Soldier, o primeiro game espacial de tiro para N64. O esquema é bem simples: você controla uma nave espacial e precisa atirar em tudo o que aparecer na sua frente. Quer coisa mais legal? Como já é tradição nos outros games do gênero, Star Soldier terá dúzias de armas especiais e power-ups para incrementar seu arsenal. A ElectroBrain, programadora do game, promete que Star Soldier será viciante. É ou não é o tipo de jogo que faltava para Nintendo 64?

NINTENDO ALL-STAR DAI RANTOU SMASH BROTHERS

Há algum tempo atrás, a Nintendo japonesa comentou sobre a possibilidade de lançar um game de luta 3D com seus personagens mais famosos. Você já imaginou a linda princesinha Peach descendo a mão no coitado do Mario que passou boa parte de sua vida tentando salvá-la? Um vale-tudo entre Link e Fox McCloud? E que tal Bowser dando uma chave-de-braço em Kirby?
Parece que logo mais tudo isso será possível com o lançamento de Nintendo All-Star Daí-Rantou Smash Brothers (título japonês provisório). Ainda não se sabe nada sobre o estilo de combate do game, portanto todas as possibilidades acima são meras suposições. Mas espera-se um jogo de briga com controles agurados e gráficos "fofinhos".

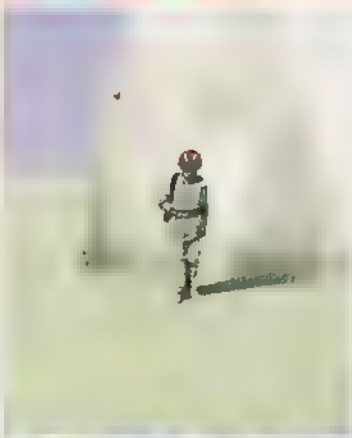
VELOCIDADE ANIMAL

S.C.A.R.S. BOTA BICHARADA PRA CORRER

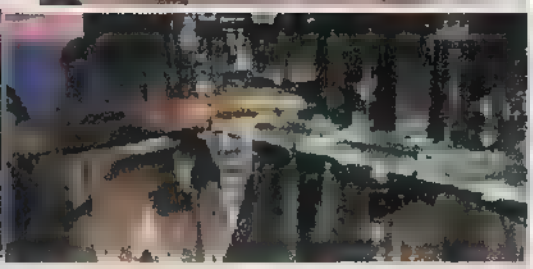
O que acontece quando o reino animal encontra o mundo da velocidade? A resposta está em S.C.A.R.S. (Super Computer Animal Racing Simulation), game de corrida futurista projetado pela Ubi Soft. S.C.A.R.S. terá nove veículos bem estranhos à disposição, cada um inspirado em um animal selvagem diferente, como leões, tubarões, panteras e rinocerontes. As máquinas podem ser armadas com uma pancada de itens que estão espalhados por nove circuitos no estilo rali. Previsto para ainda este ano, S.C.A.R.S. tem gráficos brilhantes e detalhados e muita velocidade, fatores que fazem este game prometer muito.

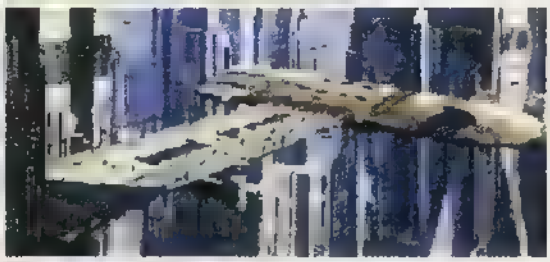
A FORÇA ESTÁ COM A GENTE

LucasArts anuncia contrato exclusivo com Nintendo para games de Star Wars



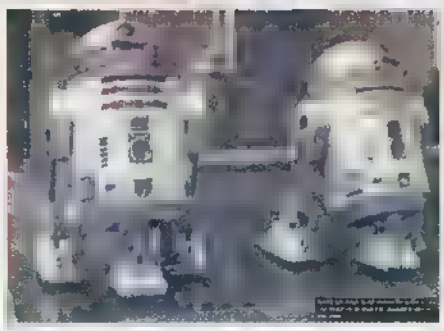
A maior força do cinema e a maior força dos videogames se uniram para um contrato sem precedentes. No dia 3 de novembro, a Nintendo Of America e a LucasArts e Lucas Licensing anunciaram um acordo mundial de cinco anos para lançamento de três jogos baseados em **Guerra Nas Estrelas**. Cada um dos jogos será lançado em versões para Nintendo 64 e Game Boy Color. O primeiro deles é **Star Wars®: Rogue Squadron ™**, lançado neste dezembro nos Estados Unidos e Brasil (e já apresentado aos leitores brasileiros na seção Preview da **NW 2**). O jogador assume o papel de Luke Skywalker em um shooter que se passa entre o primeiro e o segundo filme da trilogia clássica.





É pensar que o molequinho inocente da esquerda virou Darth Vader

Os dois jogos seguintes serão baseados no filme mais esperado da história, **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** (Guerra Nas Estrelas Episódio I: A Ameaça Fantasma), que estréia nos EUA em maio de 99 e em junho no Brasil. O filme conta a infância e o treinamento de Anakin Skywalker por Obi-Wan Kenobi e Yoda, antes dele se tornar o vilão Darth Vader. O primeiro game será **Star Wars: Pod Racer**, que sai em maio junto com o filme. Sabe-se que será de corrida. Já **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** deve sair até o Natal de 99. Também apresentará diversos novos personagens e cenários e os games farão o mesmo. Cada um deles será lançado exclusivamente para consoles Nintendo.



Acima, Jake Lloyd como o jovem Darth Vader, o primeiro cartaz do Episódio I, e dois designs preliminares do filme. Ao lado, duas unidades R2 e abaixo, um velho amigo

Rogue Squadron será um dos primeiros games a utilizar o Expansor de Memória da Nintendo, que encaixa em cima do Nintendo 64 e já está à venda aqui. Ele aumenta a resolução para 640x480 pixels, aumentando a qualidade dos gráficos. As versões portáteis dos jogos do Episódio I serão projetados para fazer uso máximo do Game Boy Color e sua paleta de 32 mil cores.

THE BEST

OS JOGOS MAIS ALUGADOS NA BLOCKBUSTER (2 A 9/11)

Nintendo 64

TOP 10 STEP

GOLDENEYE 007
1080° SNOWBOARDING
F1 WORLD GRAND PRIX
YOSHI'S STORY
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
OLIMPÍADAS DE INVERNO NAGANO '98
EXTREME G-2
SUPER MARIO KART 64
NBA IN THE ZONE '98
WAVE RACE 64

POWERLINE

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCE EM OUTUBRO DE 98

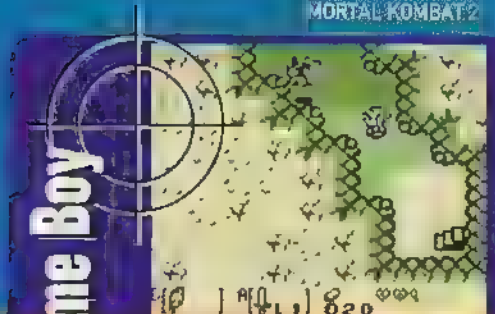
Nintendo 64

GOLDENEYE 007
SUPER MARIO 64
BANJO-KAZOOIE
MISSION: IMPOSSIBLE
DIDDY KONG RACING
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MORTAL KOMBAT 4
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB-ZERO

Super Nintendo

SUPER MARIO WORLD
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
MORTAL KOMBAT 2

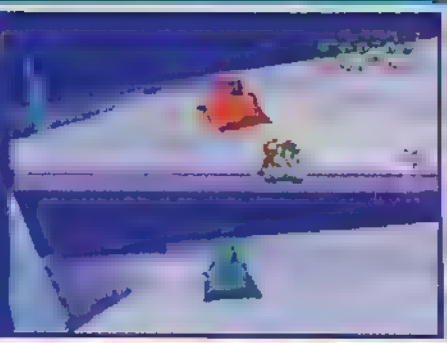
Game Boy



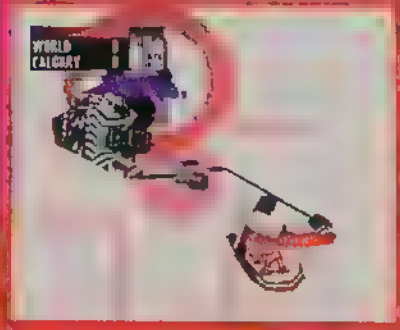
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX
JAMES BOND 007
DONKEY KONG LAND
DONKEY KONG LAND 2
DONKEY KONG LAND 3

MARIO PARTY

Dessa festa ninguém pode faltar de fora! A parceria Nintendo / Hudson (criadora de Bomberman) foi estabelecida no começo de 1998 para desenvolver games para Nintendo 64 e Game Boy. Reunindo vários jogos em um só cartucho, Mario Party é o primeiro fruto dessa união e será lançado no Japão no começo de 1999. São 50 mini-games que abrangem os mais variados gêneros, desde corrida até tiro. A lista de convidados da festa inclui (mas não se limita a) Mario, Yoshi, Peach, Donkey e Wario. RSVP!



QUER VER SANGUE? O PAU VAI COMER EM NHL BREAKAWAY 99



A Acclaim Sports se uniu à criativa equipe da Iguana para NHL Breakaway 99. Traz todos os times da liga americana com as estatísticas oficiais dos jogadores, mais o já anteriormente [illegible]. O que chama direção da plateia e até arrancar o capacete de um jogador mais fraco. Quando a temperatura da partida com direito a barras de energia e a torc

DESENHO ESPACIAL

STARSHOT QUER A MOLECADA

Depois de MISSION IMPOSSIBLE, a equipe da Infogrames projetou um game voltado para o público infantil. Para isso, está sendo usada uma estrutura de jogo inovadora, chamada I3D, que pode encher a tela com dez personagens e até 50000 polígonos por vez. A Ocean diz que STARSHOT terá o visual e a sensação de um perfeito desenho animado 3D e a trilha sonora definida como "uma sinfonia rock espacial virtual". O game trará viagens pelo tempo e espaço por 7 mundos bizarros, com mais de 300 personagens diferentes. A estrela é Starshot, um malabarista habilidoso, pronto para decifrar charadas e desafios aos montes.

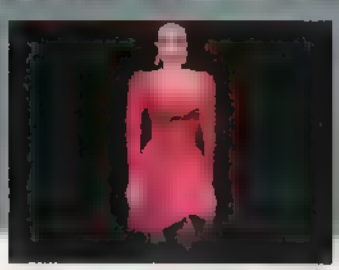
BOLICHE DOIDÃO

ALIENS DERRUBAM OS PINOS EM MILO'S ASTROS LANES

Mais uma da Crave Entertainment pelo mundo dos esportes de salão: agora é a vez de boliche. Não espere um simulador, porque Milo's não traz nada de boliche de verdade. Este aqui se passa no espaço, em um campeonato interplanetário com aliens bem estranhos. As pistas são circulares, com curvas em S, rampas e buracos. Não faltam itens secundários pelas pistas, que permitirão alterar a forma de sua bola de boliche de uma forma bem doida: dá pra transformar em uma enorme pedra destruidora ou dividí-la em três quando ela se aproximar dos pinos. É isso que faz do multiplayer de Milo's Astro Lane o mais legal.

O JOGO FOI LIBERADO

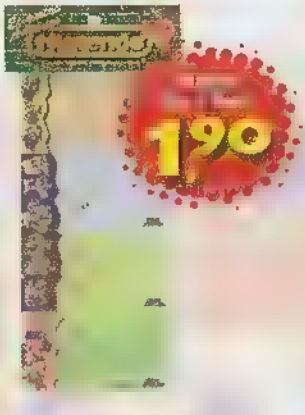
PELO MENOS EM [illegible]



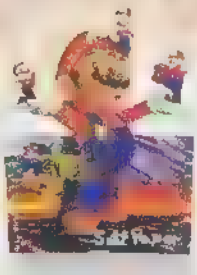
DETONE EM QUALQUER LUGAR!!!!

PRODUTOS Nintendo® PARA VOCÊ QUE É FERA!

1,90


1,90

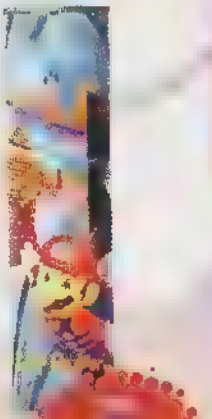
1,30



6,50

3,90

3,50


3,90

9,90

1100 peças

12,90

600 peças

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAREM OS ESTOQUES. FRETE NÃO INCLUSO

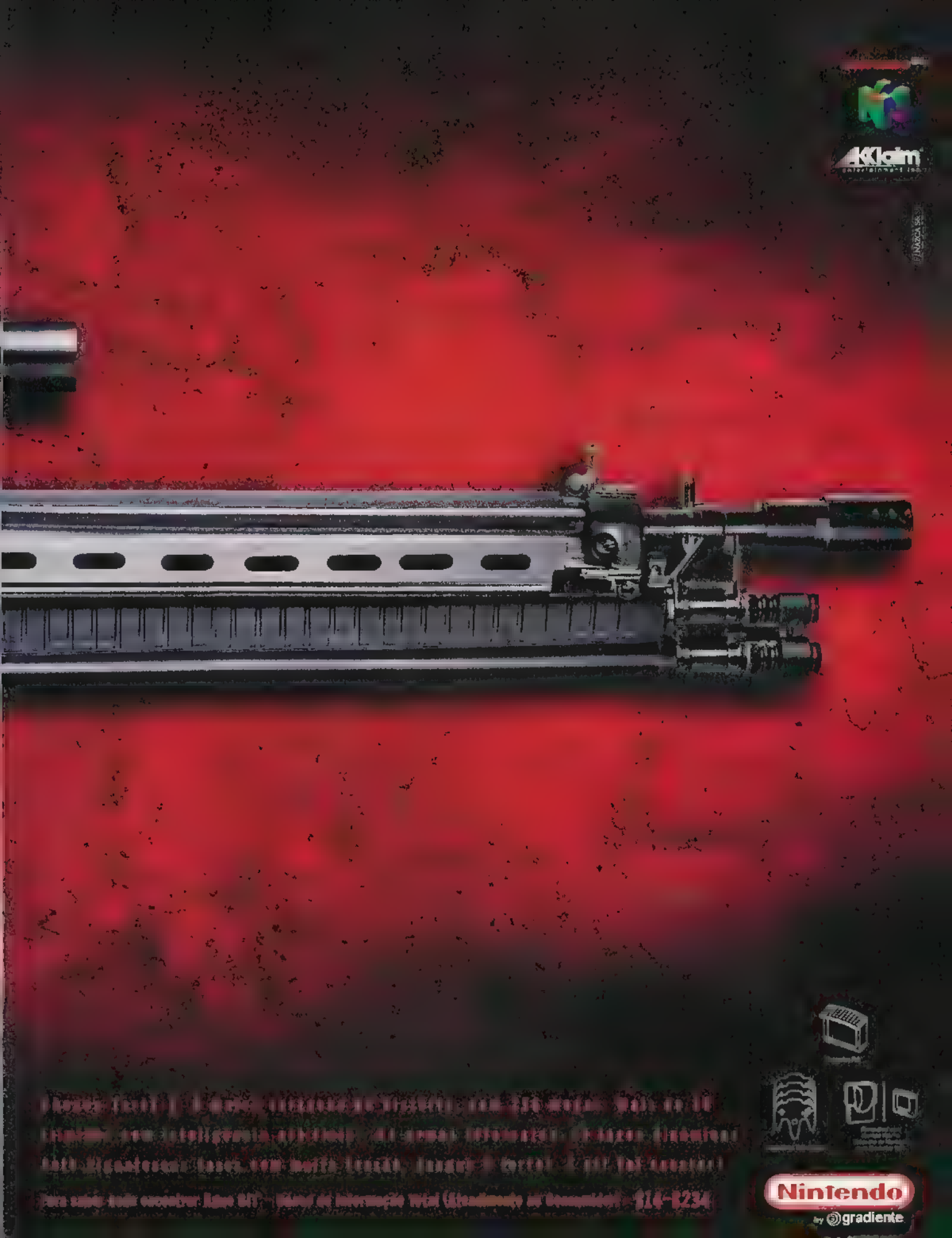
PEDIDO MÍNIMO: R$ 20,00 - ACEITAMOS CHEQUES E CARTÕES DE CRÉDITO

Diners Club International VISA

LIGUE AGORA MESMO E RECEBA EM SUA CASA

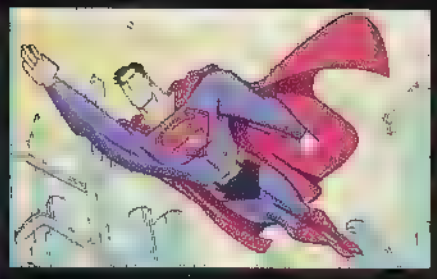
(011) 831.6500

Chegou Turok 2.
Visite nosso site:
www.nintendo.com.br


Nintendo
by gradiente

O ANO DO N64

Com uma explosão de títulos de todos os gêneros, a Nintendo chega à virada do milênio com o primeiro lugar garantido na preferência dos gamemaníacos. Neste Mega Preview especial, você vai conhecer vários jogos com lançamento confirmado para 99, tanto para N64 como para Game Boy, com direito a destaque para alguns games super esperados.



SUPERMAN

O mais poderoso dos heróis chega ao mais poderoso console

Demorou um pouco, mas os maiores heróis dos quadrinhos finalmente começaram a invadir o Nintendo 64. E, para começar, não podia ser melhor. O primeiro super-herói a ganhar um jogo espetacular é ninguém mais, ninguém menos que o Superman.

Neste game desenvolvido pela Titus, o Azulão terá que enfrentar seus maiores inimigos para salvar sua eterna amada Lois Lane e seu amigo, o fotógrafo Jimmy Olsen, ambos sequestrados por Lex Luthor e Brainiac.

O game é baseado inteiramente na recente série animada do super-herói - **As Aventuras do Superman** (já exibida pela TV Record e que vai ao ar atualmente, aos sábados no canal a cabo da Warner). Então, para quem estiver esperando ver o Homem de Aço casado com Lois Lane como aconteceu nos quadrinhos e no seriado live-action **Lois & Clark - As Novas Aventuras do Superman**, pode esquecer.

Em cada fase do jogo, Superman terá de encarar seus maiores inimigos nos lugares mais variados. Haverá combates nos céus de Metrópolis, na torre da LexCorp e um confronto com Brainiac dentro de uma nave espacial kriptoniana. E isso tudo com gráficos violentos totalmente tridimensionais.

Superpoderes

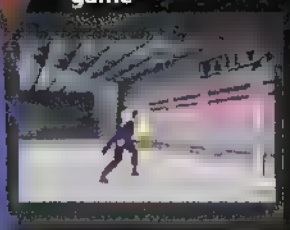
Um jogo estrelado pelo Homem de Aço não teria a menor graça se não pudessemos usar seus superpoderes. E em **Superman**, podemos deitar e rolar com eles.

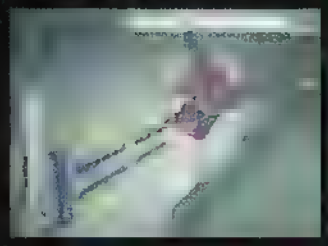
Para começar, você poderá sobrevoar os céus de Metrópolis na pele do Azulão para salvar seus amigos e enfrentar os vilões do game.

A visão de calor é outro superpoder que não poderia faltar no jogo. Com

Todos os poderes de Super aparecem no game

Paredes de concreto? Superforça nelas!





ela, o Super pode derreter objetos – ou inimigos – entre outras coisas. É uma das principais armas a ser usada durante o game.

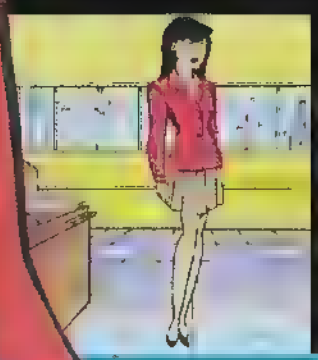
Muitos rivais entrarão numa gelada quando o herói usar seu sopro congelante, capaz de transformar seu adversário em pedra de gelo.

No jogo também será necessário usar a visão de Raio-X, para localizar itens, inimigos e amigos. Quem sabe, você não dá sorte e usa a visão de Raio-X para dar uma espiadela na Lois Lane.

Superman ainda é dotado de superforça, com a qual poderá detonar paredes, portas e caras de vilões, além de levantar carros e outras coisas que um ser humano normal não conseguiria.

Para terminar, o Homem de Aço tem a capacidade de usar sua supervelocidade para lutar contra o crime nas ruas de Metrópolis.

Apesar de tantos poderes, não esqueça que os vilões conhecem a fraqueza do Superman: kriptonita. E com certeza eles usarão esse conhecimento para impedir que o herói cumpra sua missão.



Pratique bastante halterofilismo para se dar bem com Lois.

OS SUPERVILÕES

Metrópolis está infestada de poderosos inimigos do super-herói. Tudo piora quando Lex Luthor e Brainiac unem suas forças para tentar derrotar de uma vez por todas o Homem de Aço. Eles sequestram Lois e Jimmy Olsen. E tem mais: outros arquiinimigos do Superman esperam por uma oportunidade de detonar com o herói. Só falta o Mxyzptlk aparecer para fazer a grande traquinagem com o defensor da justiça

DARKSEID

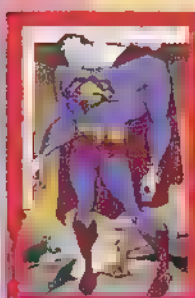
Um dos seres mais poderosos do universo. O ditador do Planeta Apokolips pode controlar qualquer tipo de matéria e de energia com seu livre arbítrio.

IAX-UR E MALA

Outros dois sobreviventes de Kripton. Quando o planeta explodiu, eles estavam presos na Zona Fantasma, por terem sido condenados por seus crimes pelo pai do Azulão, Jor-El. Apesar de terem os mesmos poderes do Superman, ainda nutrem uma vontade louca de se vingar do filho de seu algoz!

METALLO

Humano se não fosse ter um corpo meio humano, meio cibernético! Metallo ainda tem um coração de kriptonita.



PERFECT DARK

Vem aí mais um clássico

Não tem jeito. Qualquer um que tenha jogado **GoldenEye 007** até o final, ficou com aquele gostinho de "quero mais". A sede desses Bonds virtuais será saciada agora em 1999 com o lançamento de **Perfect Dark**. O game não é exatamente uma sequência do aclamado **GoldenEye 007**, pois o agente a serviço de sua majestade não estará presente. Em seu lugar, teremos a gostosona Joanna Dark, codinome Perfect Dark (hummm... será porque ela é perfeita?), uma esguia e curvilínea agente secreta que trabalha para o Carrington Institute, e que deve desvendar os segredos por trás da misteriosa corporação DataDyne. E quanto mais ela mete o nariz onde não é chamada, mais fica sabendo sobre uma conspiração que envolve até seres alienígenas. As fases são ambientadas em vários locais, como os arranha-céus de Chicago, a mansão Carrington e até uma base aérea. Os programadores já têm praticamente prontas 12 fases do jogo.

Mas qual é o elemento mais importante para um jogo de tiro em primeira-pessoa? Acertou: armas! Pistolas, rifles com mira telescópica e minas que não apenas ferem inimigos, mas também abrem caminho para salas secretas. Não se sabe ainda o número total de armas, mas com certeza, será maior que qualquer outro jogo.

Os gráficos são coisa de louco, um verdadeiro colírio para os olhos, apresentando reflexos na água e no chão, iluminação em tempo real e outras surpresas proporcionadas pelo hardware do N64. É por essas e outras que **Perfect Dark** já está sendo considerado aqui pelo pessoal da redação como o **Zelda** de 1999!

RE-VOLT

Mais Velocidade para Você

Quem gosta de carrinhos de controle remoto vai adorar **Re-Volt**, novo jogo de corrida da Acclaim.

Apesar dos veículos serem do tamanho de carrinhos de

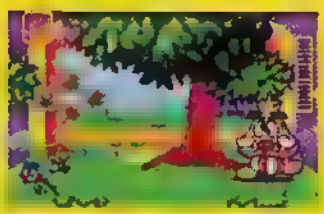
SUPER MARIO RPG 2

Continuação esperada

Fãs do bigodudo preparem-se: está previsto (para possivelmente o ano que vem) o lançamento da sequência do consagrado game de SNES **Super Mario RPG: Secret of**

The Seven Stars. Super Mario RPG 2 (título provisório) está sendo desenvolvido no Japão e promete acalmar aqueles que exigem mais um título estrelado pelo principal herói da Nintendo.

Mas não vá esperando um jogo totalmente em ambientes 3D como **Super Mario 64**. O mais interessante elemento em



Mario RPG 2 é o seu estilo artístico único tanto do cenário quanto dos personagens. Enquanto em **Yoshi's Story** havia a sensação de 3D em um cenário 2D, **Super Mario RPG 2** parece justamente o contrário. O resultado lembra uma pintura animada. Além disso a maioria dos amigos e inimigos da série Mario darão as caras no game.

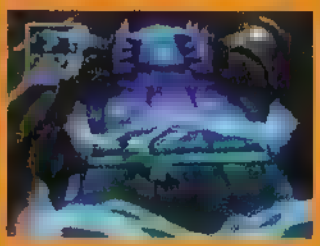
O modo de combate segue um sistema parecido com a versão do SNES, mas no N64 seus companheiros de grupo lutarão sozinhos sem precisar usar seus comandos. A HAL, equipe japonesa que está desenvolvendo o game, está fazendo segredo sobre a história, mas já dá pra sentir que vai ser demais!

JET FORCE GEMINI

Rare Prepara Mais Uma

E os magos da Rare não param mesmo de trabalhar! Além de **Perfect Dark** e **Twelve Tales: Conker 64**, os caras estão suando para finalizar outra pérola: **Jet Force Gemini**. Sabe o que esse jogo vai ter de especial? Gráficos soberbos em 3D, jogabilidade imersiva, sequências cinematográficas e

efeitos de luz e sombra. O jogo apresentará três novos heróis que com certeza entrarão para a galeria de favoritos dos gamemaníacos. Juno, Vela e o cachorro Lupus. Além disso, dois jogadores poderão se aventurar em um modo cooperativo, movendo-se no mesmo cenário, sem divisão de tela! Adicione a isso tudo uma avalanche de inimigos e chefões irados e um vilão demente chamado



Mizar. O resultado é mais um sucesso com a marca registrada Rare.

Apesar de ainda estar nos primeiros estágios de desenvolvimento já dá pra sentir mais um clássico pintando por aí...

O.D.T.

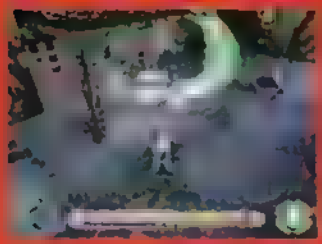
Jogue ou morra tentando

WILD METAL COUNTRY

Tiro pra todo lado!

Depois de pro etar os novadores **Space Station: Silicon Valley** e **Body Harvest** os maluco da DMA Designs atiram novamente no N64. Ação, tanques de guerra, a g ns e ementos de jogos de corrida e pitadas de estratégia são os ngredientes de **Wild Metal Country**. A proposta nao e muito origina , mas o design dos tanques e bem novador. Assim como **S.C.A.R S.**, os tanques de **Wild Metal Country** forar insp rados em animais como serpentes, rinocerontes bufalos. As batalhas acontecem em ambientes amp os desde

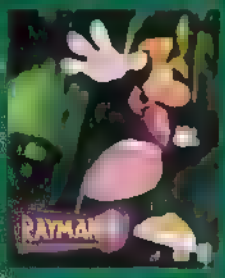
montanhas e vales até desertos empoeirados. Um bom jogo de tanques tem que ter muita explosao e destruiçao, e isso **WMC** tera de sobra. Serao mais de 20 tipos d ferentes de armas, minas e explos vos. Uma das mais egais e a mina magnetica que explode em qualquer co sa metalica que passar na frente. So não esqueça onde as ir staiou, porque o feitiço pode virar contra o feiticeiro. O jogo deve estar explodindo l teralmente nos EUA no prime ro semestre



RAYMAN 2

Direto do PC para o N64

Mais um game no estilo desenho animado projetado pela Ubi Soft. Depois de fazer sucesso nas telas de computador, o carismático Rayman aparece com tudo no N64 em uma aventura de gráficos fabulosos. Tudo começa quando



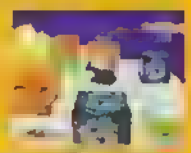
Robóticos aprisionam Rayman e seus amigos em um estranho zoológico intergaláctico. O herói consegue escapar, mas precisa libertar seus camaradas, e ainda descolar os ingredientes para cozinhar um rango milagroso que destruirá o Líder dos Piratas. Rayman vai ter um trampo danado. Ele terá que correr, escalar montanhas, nadar em perigosos lagos, balançar feito Tarzã em cipós, escorregar no gelo e usar sua cabeleira para voar como um helicóptero. Tudo isso será essencial, pois dá mais inimigo no jogo do que chuchu na serra.

A Ubi Soft planeja vantagem [illegible] capacidades de processamento do N64 para fazer **Rayman** ser dotado de emoções e, naturalmente, senso de humor. Seu lançamento está previsto para o primeiro semestre de 99.

CHARLIE'S BLASTS TERRITORY

Um puzzle explosivo

Demorou mas os programadores começaram a aproveitar as capacidades do N64 para desenvolver puzzles. A prova maior e **Charlie Blast's Territory**. O esquema e o seguinte: Charl e e um operario fortão que precisa estourar bombas, abrir buracos e mover p ataformas por terrenos cheios de obstaculos. Parece facil, mas nao e. **Charlie Blast's** e um puzzle dos mais engenhosos, que ira requerer percepçao logica e raciocinio rapido do jogador, alem de precisão para posicionar as bombas no loca certo. Serão 60 quebra cabeças ao todo, em cinco mundos.



Um modo multiplayer tambem está nos planos da Real time Associates, empresa q e está desenvolvendo o game. O lançamento está prev sto para o inverno amer cano (nosso verao).

EARTHBOUND 64

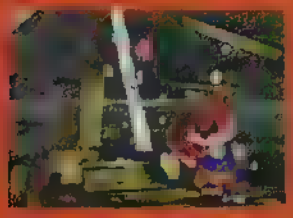
Eu Quero a Mamãe

Quando lançado para o SNES, **EarthBound** chamou a atenção por ser um RPG diferente. Ele não se passava em um ambiente medieval ou futurístico, o personagem principal não era um guerreiro impetuoso, muito menos usava uma espada. Ao invés disso, a história se passava em nosso tempo presente, e o herói era um simples garoto de 13 anos, chamado Ness. E não era só isso: sua arma principal era um taco de beisebol. Quando batia uma fome, o herói mandava ver uns hamburgueres com fritas. Para salvar o jogo, era só dar uma ligada para casa e conversar com sua saudosa mamãe, e por aí vai. Estes e outros detalhes fizeram do jogo um sucesso. Por isso mesmo a galera vibrou com o anúncio do lançamento desta beleza para o N64. **EarthBound 64** (chamado **Mother 3** no Japão) promete

levar os gamemaníacos a situações bem estranhas, todas em um ambiente exclusivamente 3D. As primeiras telas do trabalho mostram cenários fantásticos, todos com preocupação

máxima nos detalhes. A ricaluma nação traz um ambiente dramático, contrastando com a trilha sonora, bem "cool", no estilo jazz. Antes previsto para sair no 64DD, **EarthBound 64** está agora confirmadíssimo para sair em forma de cartucho. Só não há uma data definida de lançamento. Será que sai ou não sai?

TWELVE TALES CONKER 64



PENNY RACERS

Corridas em Pistas do Além

A THQ está preparando um novo jogo de carrinhos chamado **Penny Racers**, que

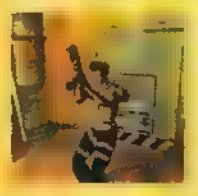
com certeza está perto de levar o prêmio de um dos jogos mais bonitinhos do ano. A ação frenética se passa em um mundo artificial, totalmente surreal e maluco. As pistas se misturam em cenários fantasiosos, como vilas de contos de fadas, vulcões, cachoeiras. Tudo é muito colorido, inclusive os 14 modelos de carrinhos, que parecem ter sido tirados de desenhos animados. Os veículos poderão ser modificados com até 100 peças diferentes, do motor até os adesivos da lataria. Perfeito para os adoradores de **Mario Kart 64**.

HYBRID HEAVEN

Queimando seu Cérebro Contra Mutantes Doidões

A Konami não quis ficar atrás! Projetado exclusivamente para o Nintendo 64 Disk Drive, **Hybrid Heaven** é uma mistureba só. Inicialmente criado para ser um RPG, o game foi modificado durante seu desenvolvimento e foram incluídos elementos de jogos de ação na perspectiva de terceira pessoa.

O título refere-se a mutações genéticas, mas também é uma descrição do estilo inovador



do game, daqueles que testam o cérebro do jogador, ao invés de apenas habilidade ou reflexos. Por exemplo, quando um inimigo é encontrado, a treta não ocorre na hora. O jogador precisa escolher vários tipos de ataque em um menu de

batalha, como em um RPG tradicional. Depois de escolhido o movimento, acontecem as sequências animadas. E que sequências!

A história é a seguinte: uma equipe de forças especiais do futuro foi contratada para investigar os detroços de uma nave espacial. O time é formado por sete pessoas, entre elas o herói da história, Johnny Slader. O grande problema é que oficiais do governo estão fazendo experiências genéticas secretas, criando mutantes dodóes que foram os responsáveis pela queda da nave. A nave amaldiçoada caiu em uma cidade americana altamente populosa, e os mutantes já começaram a fazer vários estragos pelo caminho. A Konami está prometendo **Hybrid Heaven** para antes do meio do ano.

CALENDÁRIO NINTENDO 99

O futuro do seu N64 em suas mãos !

1998

DEZEMBRO

Chameleon Twist 2
Star Wars: Rogue Squadron
Nightmare Creatures
FIFA 99
Turok 2: Seeds of Evil
Shadowgate 64: Trials of the Four Towers
Superman
Golden Nugget 64
South Park 64
Bust-a-Move 3

1999

JANEIRO

Magic Flute
Penny Racers
Castlevania
Fighting Force 64
Battletanx
Looney Tunes: Space Race
Thornado

FEVEREIRO

AirBoarder 'USA
Quake 2
Survivor: Day One
Blades of Steel NHL '99
Rat Attack
NBA In the Zone '99
GT World Tour
ODT

MARÇO

Vigilante 8
Bottom of the Ninth '98
Micro Machines 64
Tonic Trouble
4X4 Mud Monsters
Hybrid Heaven
Monaco Grand Prix
Shadow Man
Rampage: Universal Tour
Roadsters '99
Legend of the River King
WCW Nitro 64
NHL Hockey '99

ABRIL

All-Star Baseball 2000
Snowboard Kids 2
Michael Owen's World League Soccer '99

MAIO

Star Wars: Pod Racer
Rayman 2: the Great Escape
Lego Racers

JUNHO

Duke Nukem: Zero Hour
Wild Metal Country
V-Rally '98 Championship Edition
Jungle Bots
Charlie Blast's Territory
Harvest Moon 64
Need for Speed 64
All Star Tennis '99
Harrier 2001
Rugrats Board Game
Caesars Palace
Carmageddon 64
1080° Snowboarding 2
In-Fisherman Bass Hunter 64
Assault
Re-Volt
Mystical Ninja: Goemon 2
Hype: A Time Quest
Jest
Earthworm Jim 3D
Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brotners

JULHO

Ronaldo Soccer
Tasmanian Express
Jet Force Gemini
California Speed
Blues Brothers 2000

AGOSTO

WWF Attitude
Road Rash 64
Montezumas's Return

SETEMBRO

Army Men 3D
NFL Blitz 99
Quest for Camelot 64
Heroes: The Legendary Journeys
WCW 99
Xena: Warrior Princess
Duck Dogers in the 3rd 1/2
Dementia

OUTUBRO

Starshot
DethKarz

NOVEMBRO

Banjo-Tooie
Jeff Gordon XS Racing
Space Invaders
Rollerball
Star Wars: Episode I: The Phantom Menace

DEZEMBRO

Daikatana
Gauntlet Legends
Perfect Dark
B.A.S.S. Fishing
Xena Fighter
Nuclear Strike
F-18 Super Hornet
40 Winks
NomenQuest
Paper Boy 64

GAMES PARA 99 SEM PREVISÃO DE DATA

Pitfall
Extreme Sports 64
Spooky
StarCraft
Earthbound 64
Last Legion UX
Destruction Derby 64
Deer Hunter 64
Asteroids 64

Dezaemon 3D
Donkey Kong Country 64
Command and Conquer
Battlezone 64

GAMES FUTUROS A BOATOS

ToeJam & Earl
Powerslide
Mario Artist: Talent Maker (64DD)
Mini Racers
Space Bunnies Must Die
Tetris
Pokémon Stadium
Dragon Storm
Mario Artist: Sound Maker (64DD)
Mission: Impossible 2
Lode Runner 64
Emperor of the Jungle
Mario Artist: Polygon Maker (64DD)
Ghouls and Ghosts
Ogre Battle 3
Super Mario 64 II
Sim City (64DD)
Contra Spirits 64
Rev Limit
Super Mario RPG 2
First Samurai 64
7th Legion
Mario Artist: Picture Maker (64DD)
Kirby 64
Megaman 64
Attack!
Pikachu Genki Dechu (somente no Japão)
Pokémon Snap (somente no Japão)
Rakuga Kids (somente no Japão)

GAME BOY COLOR

É como um velho sonho tornando-se realidade: o Game Boy ficou colorido

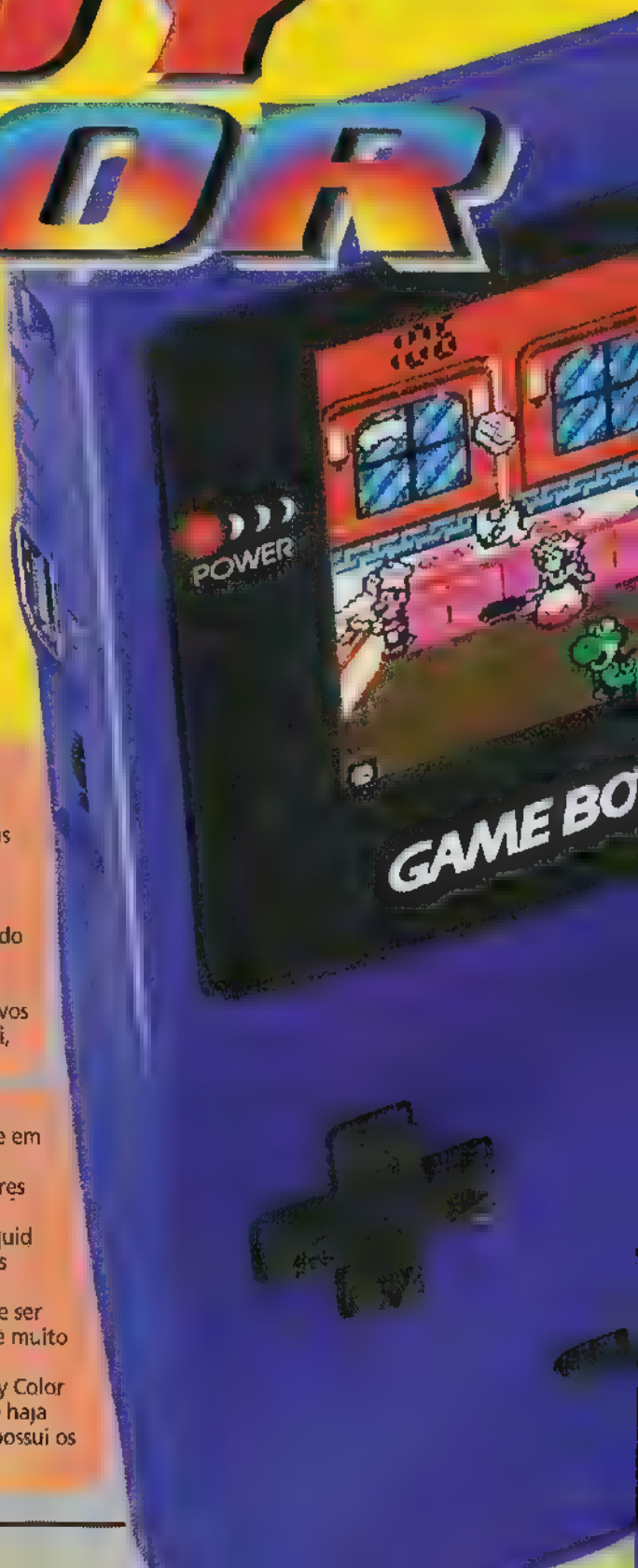
Neste final de ano, o último passo a ser dado pelo sistema de videogame mais vendido em todo o mundo vai acontecer. Depois de anos e anos ouvindo as clássicas perguntas - "Por que o Game Boy não é colorido?" e "Quando vocês vão lançar um portátil à cores?" - a Nintendo resolveu acabar com as lamúrias de mais de 60 milhões de pessoas
O Game Boy Color trará pela primeira vez gráficos coloridos em um sistema realmente portátil e eficiente. Vamos conhecer um pouco mais sobre aquele que está sendo carinhosamente chamado aqui pelo pessoal da redação de "A Geringonça do Ano"!

MUITO MAIS QUE CORES

Não precisa ser nenhum gênio para saber que a maior diferença entre os outros modelos de Game Boy e o Game Boy Color é a tela colorida vista ao jogar um game especialmente desenvolvido para ele. Só que as novidades do mais novo membro da grande família Game Boy não param por aí.
Jogos de Game Boy não coloridos, que atualmente somam quase 1.000 títulos lançados no mundo todo, aparecerão em sete ou dez cores, usando uma das 12 paletas selecionáveis quando jogados no Game Boy Color.
O desenvolvimento de novos games coloridos já está rolando em várias empresas ao redor do globo. Entre as que já estão jogando tinta nos novos cartuchinhos, temos a própria Nintendo, Rare, Acclaim, Midway, Konami, Crave Entertainment e Kemco

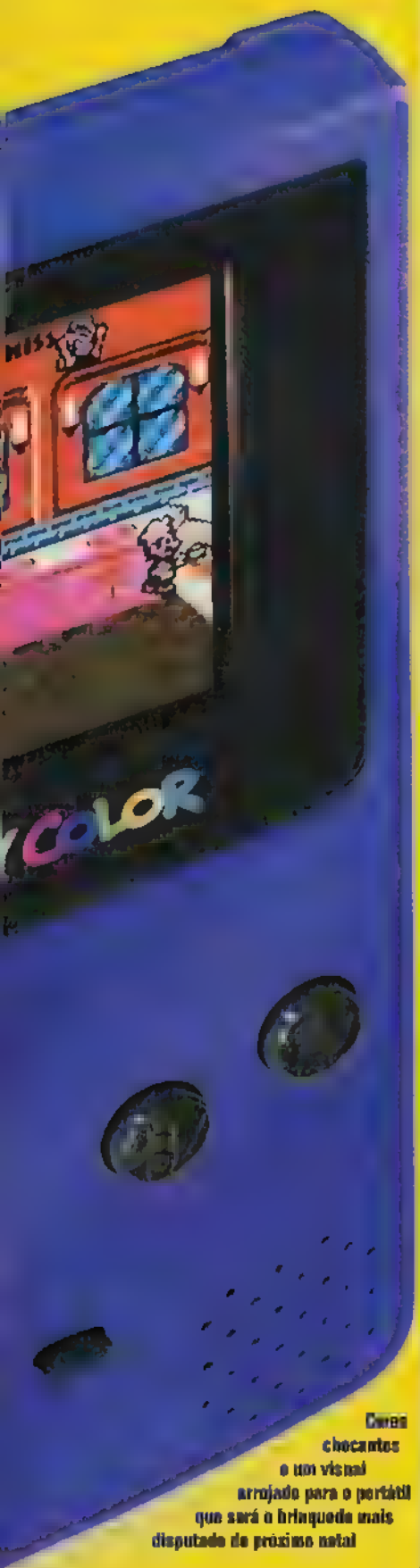
HARDWARE APERFEIÇOADO

O hardware foi aperfeiçoado de diversas maneiras, desde sua habilidade em processar dados de jogo até a visibilidade de seus gráficos. A tela não é maior do que a do Game Boy Pocket, mas pode exibir um total de 56 cores simultaneamente, com uma paleta total de 32.000 cores
Tudo isso é possível graças à revolucionária tecnologia das telas LCD (Liquid Crystal Display ou Display de Cristal Líquido) de tipo refletivo produzidas pela Sharp. Esta é a primeira tela de cristal líquido que não precisa ser iluminada por trás. O resultado é uma tela brilhante e colorida que pode ser visualizada sob luz direta, mesmo em ambientes abertos, e que consome muito pouca energia (aproximadamente 10 horas com duas pilhas AA)
De maneira diferente dos portáteis lançados anteriormente, o Game Boy Color não tem controle de contraste pois sua tela é sempre visível – desde que haja uma fonte de luz no ambiente. Em poucas palavras, o Game Boy Color possui os melhores gráficos coloridos jamais vistos em um sistema portátil!



os primeiros jogos

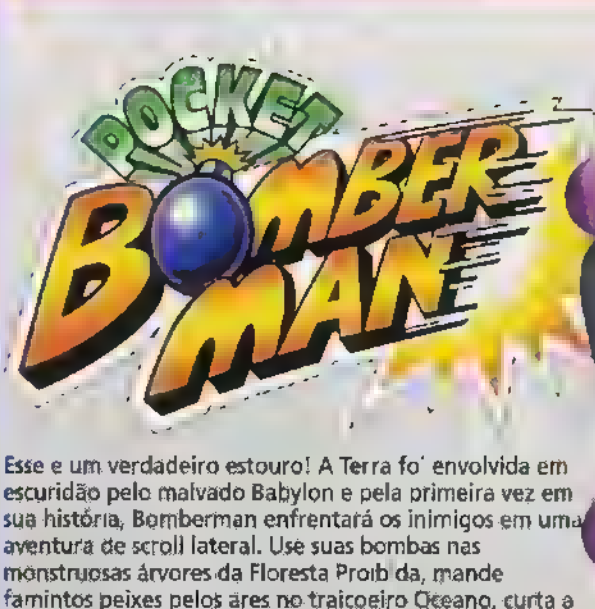
Se você não tem sorte no amor, pelo menos o Game Boy Color esta chegando para que você tenha sorte no jogo. Vendo do que esse nanico e capaz, varias empresas já estão entrando nessa e desenvolvendo games para o novo sistema. Da um look nesses primeiros de titulos e veja se não e muita sorte!

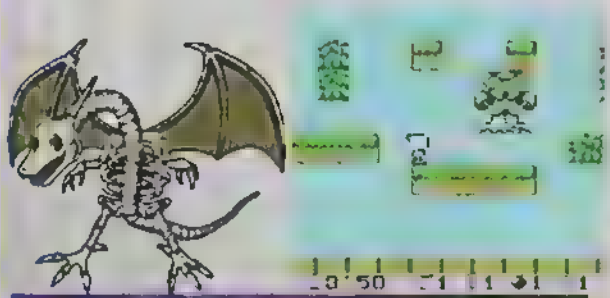


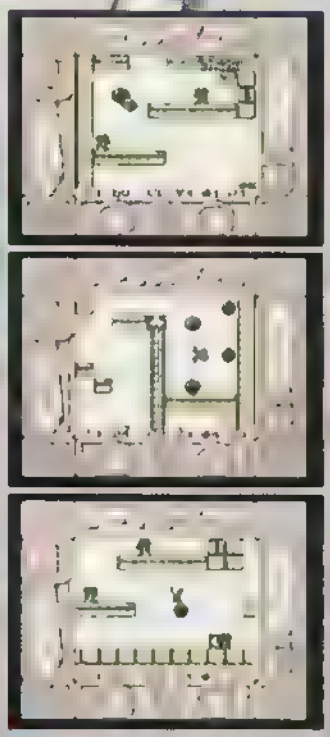
Cores chocantes e um visual arrojado para o portátil que será o brinquedo mais disputado de próximo natal

POCKET BOMBERMAN

Esse e um verdadeiro estouro! A Terra fo' envolvida em escuridão pelo malvado Babylon e pela primeira vez em sua história, Bomberman enfrentará os inimigos em uma aventura de scroll lateral. Use suas bombas nas monstruosas árvores da Floresta Proib da, mande famintos peixes pelos ares no traiçoeiro Oceano, curta a paisagem nas Nuvens desviando de bombas pára-quedistas. Tudo isso para que o sol volte a brilhar em "Bomberland"!

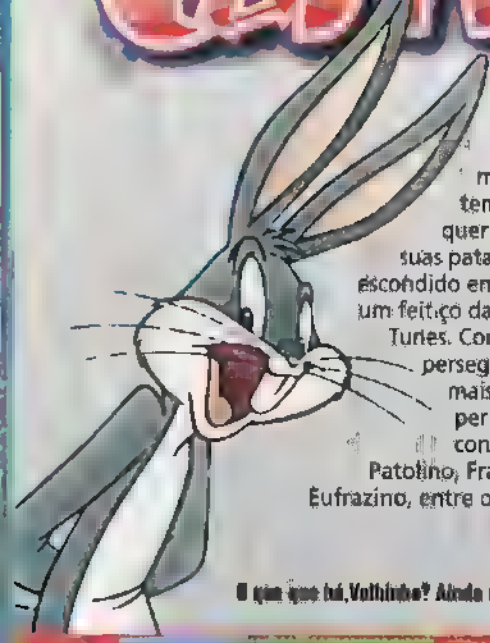






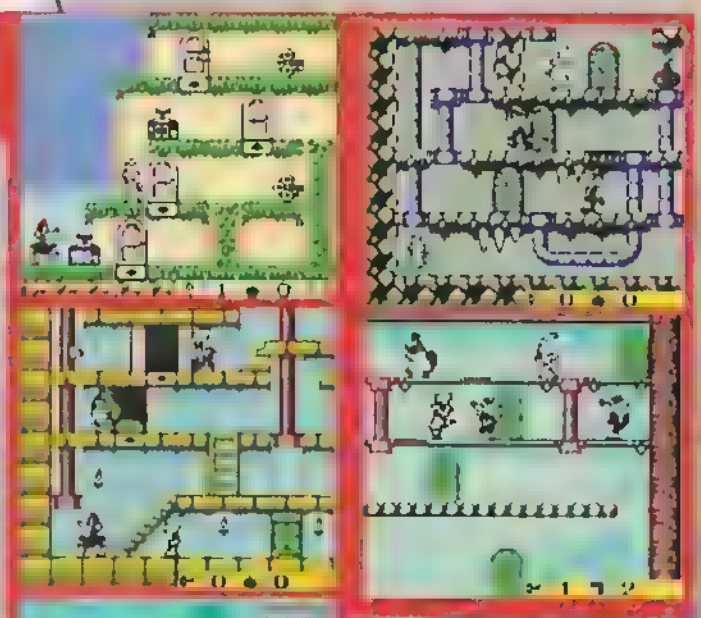
Personagens diferentes em ambientes bem divertidos, ou personagens divertidos em ambientes diferentes?

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3



Terceira aventura do coelho mais biruta de todos os tempos. A Bruxa Hazel não quer deixar Pernalonga colocar suas patas no tesouro que está escondido em seu castelo e mandou ver um feitiço daqueles em todos os Looney Tunes. Como resultado, esses velhacos perseguem nosso coelhinho por mais de 70 fases recheadas de perigos e armadilhas. Presença confirmada de figuras como Patolino, Frajola, Taz, Hortelino e Eufrazino, entre outros.

O que que há, Vulhinho? Ainda não tem o Game Boy Color?



Pernalonga, Patolino, Frajola e todos os Looney Tunes se metem em confusões no castelo que é um escombro de diversão. Tome bastante Nescauzinho porque esse jogo vai te levar para lugares onde você jamais esteve antes

POR DENTRO DO CÉREBRO

A CPU do Game Boy Color tem o dobro de velocidade de clock do Game Boy normal, o que permite aos programadores armazenar mais dados e criar games e gráficos mais sofisticados. A RAM (Random Access Memory - ou Memória de Acesso Aleatório) de Trabalho e a Video RAM também ajudam a acelerar as funções de processamento e imagem, fazendo com que o Game Boy Color dê uma uma surra tecno ógica na antiga geração de Game Boys. Com isso é possível aumentar a complexidade dos gráficos e estrutura de jogo, o que proporciona maior variedade, mais ação, mais IA e mais realismo.

CONEXÕES A MILHÃO

Mas nem tudo são cores no Game Boy Color. A transmissão de dados através da Porta de Comunicação Infra-Vermelha é invisível quando em uso.
Ela será perfeita para transferência de dados de baixa taxa tais como trocar itens ou personagens customizados. E não pára por aí. Para melhor aproveitar os games multi-player, a porta do Cabo Game Link ganhou um upgrade e agora pode transferir 64 vezes mais rápido que antes.

PENSANDO GRANDE

Mas como em qua quer videogame o que importa é o software, a Nintendo planeja tornar as coisas mais fáceis para os criadores oferecendo maiores ROMs para os games do Game Boy Color - até 64 megabits, ou oito vezes o tamanho da maior memória disponível atualmente em um jogo de Game Boy. Mas 32 megabits equivalem a quanto? Equivalem a um **Automobili Lamborghini** para Nintendo 64 ou um **Donkey Kong Country 3** para Super Nintendo.

SOFTWARE POLIVALENTE

O Game Boy Color rodará qualquer título de Game Boy existente e futuros coloridos. Porém, alguns títulos de Game Boy Color não serão compatíveis com Game Boys antigos. Existem três tipos de cartuchos, o Monocromático, Dual e Dedicado. Tudo o que você precisa fazer é olhar atentamente na embalagem para descobrir se o game que você está comprando é compatível com o seu modelo de Game Boy.

MONOCROMATICO

Todos os jogos de Game Boy existentes são desta categoria. Eles possuem uma paleta gráfica com quatro tonalidades de cinza, mas no Game Boy Color, as paletas podem ganhar cores. Esses games podem ser visualizados com sete ou dez cores, dependendo de quantas paletas de personagem foram usadas no programa.

DUAL

Títulos que rodam tanto no Game Boy quanto no Game Boy Color. Uma configuração deste tipo de game é chamada de modelo "colorizado". Basicamente, é apenas um game normal que usa dez cores selecionadas pelo programador.

TABELA COMPARATIVA

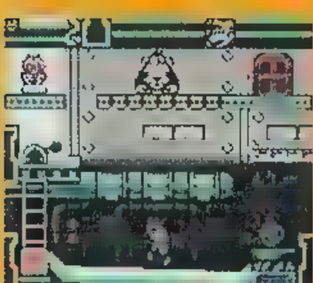
Um modelo mais avançado é o "Dual-Engine" que utiliza duas estruturas de jogo no cartucho - uma para o Game Boy normal e outra para o Color. O último modelo desta categoria é o "adaptive", que é essencialmente o mesmo game para Game Boy e Game Boy Color, mas com características especiais como gráficos avançados quando jogado no Game Boy Color.

DEDICADO

Este tipo de game rodará apenas no Game Boy Color e farão uso da nova tecnologia de várias maneiras que serão essenciais à jogabilidade. Por exemplo, um dos primeiros jogos dedicados será **San Francisco Rush**, da Midway, e para que os programadores alcançassem altas velocidades de scroll e gráficos apurados, foi usada a maior velocidade de processamento do game Boy Color. Como resultado dessa otimização, esses games dedicados não rodarão no Game Boy ou Game Boy Pocket.

e que surjam as cores!

Com um monte de novos jogos pintando na área, não se preocupe: seus antigos cartuchos não ficarão juntando poeira dentro da gaveta. Uma das coisas mais legais do Game Boy Color é que ele permite que os jogos originais em preto e branco sejam jogados à cores.
As doze paletas diferentes podem ser selecionadas na tela inicial. Quando o logotipo do Game Boy Color aparecer, faça uma das combinações abaixo para ativar uma das paletas (se você não fizer nenhuma combinação, a primeira paleta listada é carregada automaticamente). Com isso, todos os seus clássicos de GB ganharão uma nova cara com a colorização proporcionada pelo Game Boy Color.

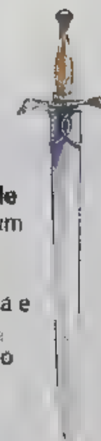


[illegible] Game & Watch Gallery 2 [illegible]

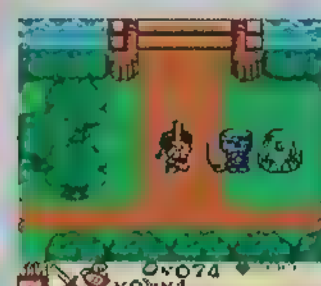
Comando	Cenário	Personagem 1	Personagem 2
Nenhum	Verde, Azul	Vermelho	Vermelho
Para Cima	Marrom	Marrom	Marrom
Para Cima + A	Vermelho	Verde	Azul
Para Cima + B	Marrom Escuro	Marrom	Marrom
Esquerda	Azul	Vermelho	Verde
Esquerda + A	Azul Escuro	Vermelho	Marrom
Esquerda + B	Cinza	Cinza	Cinza
Para Baixo	Amarelo, Vermelho,Azul	Amarelo, Vermelho,Azul	Amarelo, Vermelho,Azul
Para Baixo + A	Amarelo, Vermelho	Amarelo, Vermelho	Amarelo, Vermelho
Para Baixo + B	Amarelo	Azul	Verde
Direita	Verde, Vermelho	Verde, Vermelho	Verde, Vermelho
Direita + A	Verde, Azul	Vermelho	Vermelho
Direita + B	Invertido	Invertido	Invertido

Quest for Camelot

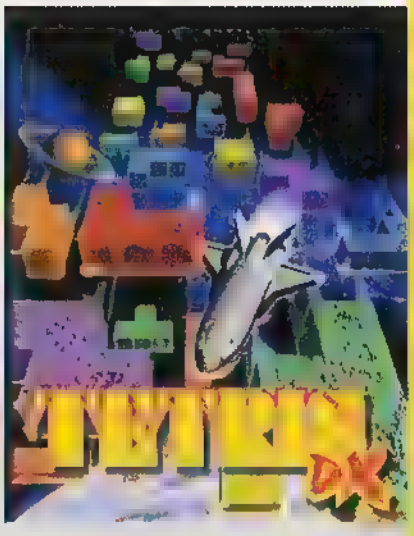
O sucesso do cinema se transformou na mais nova jogaça de aventura. Esse vai fazer você querer ser um cavaleiro da Távola Redonda



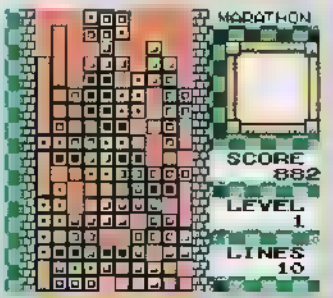
Misto de aventura e ação baseado no longa metragem de animação da Warner, **A Espada Mágica: A Lenda de Camelot** . Rupter, um cavaleiro pilantra, raptou sua mamãezinha querida e ainda por cima pretende destronar o Rei Arthur para governar o reino místico de Camelot. Você controla Kayley, um jovem ambicioso que quer tornar-se um Cavaleiro da Távola Redonda, em 9 mundos com mais de 60 áreas.

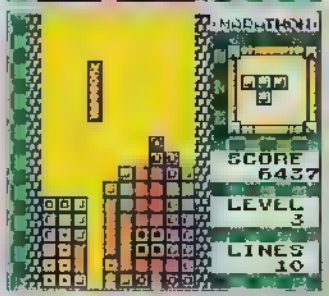


Quest For Camelot promete muitas aventuras nas tardes de domingo, para não perder tempo com a programação fraca da TV. Diga não às drogas televisivas!

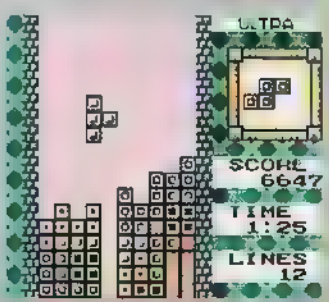


DX significa deluxe. O resto do nome não precisa nem dizer, não é mesmo? Um dos games mais jogados de todos os tempos retorna de uma gloriosa e colorida maneira. Existem dois novos modos de





jogo - Ultra e 40 Lines - além do clássico modo Normal. Isso sem falar no VS onde você poderá chamar um amigo (se tiver um, é lógico) e varar a madrugada numa febril disputa de quebra-cabeças. Altamente viciante!



os próximos jogos

SHADOWGATE CLASSIC

Esse é para a galera com mais de 20 anos: quem é fissurado naquelas aventuras de quebrar a cuca e já teve um Nintendinho (8-bit), com certeza vai ficar todo arrepiado ao saber que este clássico está sendo lançado em forma portátil. Cheio de enigmas e mistérios, Shadowgate retorna para matar as saudades e ao mesmo tempo entreter toda uma nova geração de aspirantes a detetive.

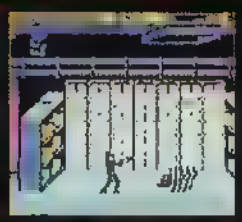
MORTAL KOMBAT 4

[illegible] espirrando por todos os lados.

[illegible]

Controle um herói estilo Indiana Jones que também usa um chapéu de couro mas não tem medo de cobras desde a época do Atari. Zombe das maldições dos faraós e explore sete periculosas pirâmides. Clássica jogabilidade de plataforma onde o jogador avança por fases e mais fases, sempre procurando por itens e chave que permitirão a conclusão da aventura.

MEN IN BLACK THE SERIES

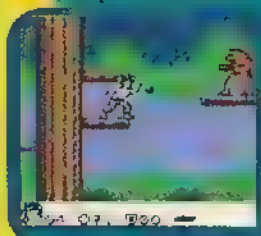


Os Homens de Preto num sistema de videogame portátil colorido?!?! É isso mesmo! Um dos filmes mais malucos e "cool" dos últimos tempos já ganhou sua própria série de animação, que agora inspira um título para Game Boy Color. Quem já conhece o desenho (e o filme), reconhecerá de cara vários vilões alienígenas já famosos. O jogador poderá controlar o veterano agente Jay, sendo que Kay e Ellie também fazem pontas no game.

A BUG'S LIFE

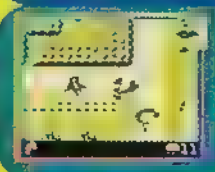
Game de ação baseado no longa de animação Vida de Inseto da Disney/Pixar (os mesmo que fizeram Toy Story). Os jogadores controlam Flik, uma esperta formiguinha que tenta resolver o problema de falta de comida de sua colônia. Entre uma migalha de pão e outra, Flik ainda deve proteger seus semelhantes de perigosos e ameaçadores gafanhotos.

TUROK 2



[illegible] o maior caçador de dinos de toda a história agora vai poder ir a todo lugar com você, sempre [illegible] seres gigantes do pré-história. O objetivo principal é eliminar os incubadores de bionossauros e a jogabilidade é, na maior parte do tempo, um scroll lateral mas acrescente outras variações, como por exemplo uma fase em que Turok deve montar um velociraptor e escapar de outros dinos.

CONKER'S POCKET TALES



[illegible]

Mesmo com toda a excitação causada por The Legend of Zelda: Ocarina of Time para N64, Link ainda consegue arranjar tempo para um pouco de diversão portátil. O game é praticamente o mesmo lançado em 1993, só que a nova versão agora apresenta 56 cores e possui um labirinto a mais.

Ajude a garantir alimentação para crianças de 0 a 7 anos. Abra seu coração e compre uma camiseta da Ação Criança.
ABRA SEU CORAÇÃO.
AÇÃO CRIANÇA
Foto Nana Moraes
Hering
Antishock, Because, Bizarre, Company, Delhi Jeans Wear, Equatore, Family Store, Fatto, Forum, Gregory, IT 2, Lep
Lita Mortari, Mappin, Mercearia, M.Officer, More Majorum, Mrs. Ghost, Pepe Jeans, Ricardo Almeida, TNT Bra

MISSION: IMPOSSIBLE

As últimas oito fases, no Modo Impossível, de bandeja para você!

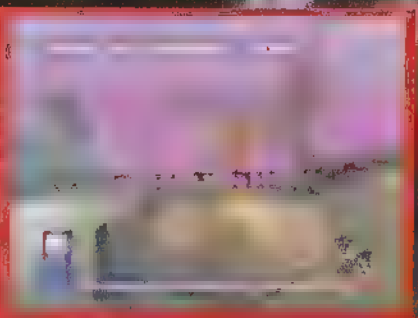
Missão 4: Rooftop Escape

1

para chamar a atenção dos guardas.

2

(aquele em que você instalou o EM5 há duas fases atrás). Pegue o EM5 e destrua-o (é só selecioná-lo). Depois, é só se aproximar do



Missão 1: Station

1

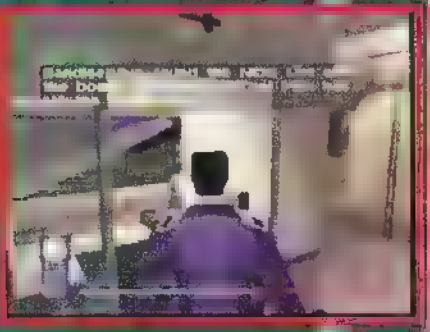
estará terminada.

Missão 2: Train car

1

saídas

2



3

cionar a bomba e encerrar a fase

ICE STORM

1

Atire no helicóptero sem dó!

1 Suba a rampa, elimine o guarda e siga para a direita.

2 Suba a rampa e siga para a esquerda até encontrar a Pumphouse

para ele

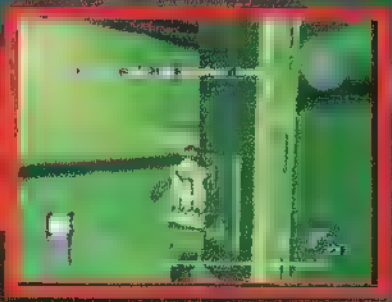
3

4

Missão 2: Tunnel

1

2



Missão 3: Mainland

1

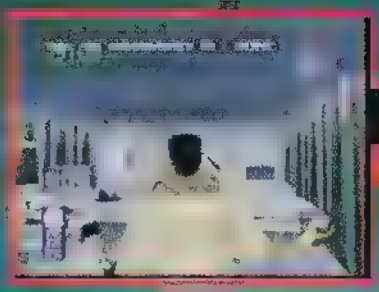
rifle telescópico de Dowey

2

explosivos

3

rifle telescópico de Dowey



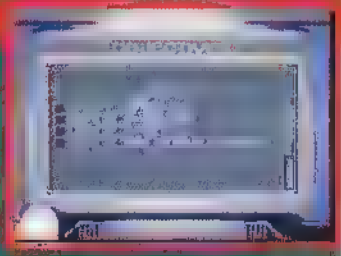
4

5

solidade. Com o cartão magnético, você pode abrir a sala com a porta

6 Um helicóptero trazendo malfeitos vai aterrissar. Vá para o prédio marrom e espere um cara

Missão 4: Gunboat



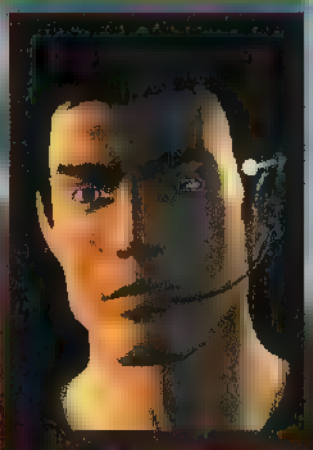
1

verde

2

complexo de gás.

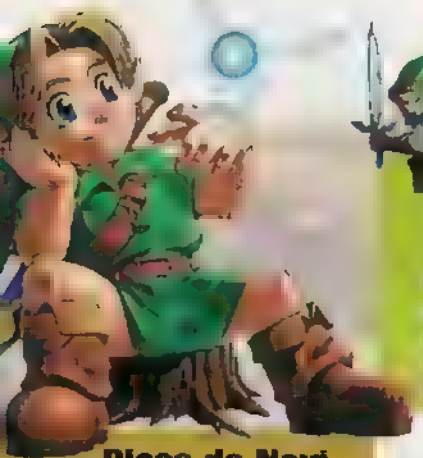
end, você terá mais uma mini-missão: encontrar



O JOGO MAIS ESPERADO DE TODOS OS TEMPOS

O planeta parou no dia 23 de novembro
O mundo dos videogames ficou em festa
Os gamemaníacos, em êxtase.
O motivo: finalmente foi lançado o game mais esperado de todos os tempos, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. E todo o falatório em cima do jogo não foi em vão, **Zelda** é mesmo "duca". O melhor jogo do ano, sem sombra de dúvidas. Se você quer descobrir tudo sozinho, é melhor não ler as próximas páginas. Agora, se você não aguentava mais esperar, aí está. Tudo o que você precisa saber para começar sua aventura com o pé direito.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time serve de ponto de partida para o entendimento de todas as outras aventuras da saga de Zelda. A história começa na Floresta de Kokiri, habitada por crianças que nunca envelhecem. Entre elas, existe um garoto de 10 anos chamado Link, em uma versão muito mais jovem que o experiente herói que conhecemos. Link é a única criança Kokiri que não tem a sua própria fada. Até o dia em que ele é presenteado com a eterna companhia da fada Navi. Para a surpresa do menino, ela revela que o destino dele é salvar a terra de Hyrule. Confira aqui os passos iniciais da melhor aventura que já apareceu para qualquer sistema de vídeo game. Exclusividade **Nintendo World**!



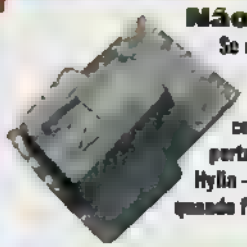
Dicas de Navi

Centro de Treinamento

Empurrando e puxando

Mova objetos como estátuas, caixas ou cubos de pedra para alcançar heiradas muito altas ou acionar interruptores.

Não esqueça o Rumble Pak!

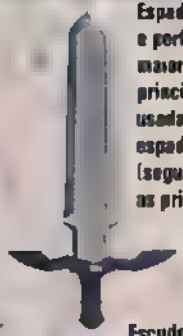


Se usado, o Rumble Pak será de bastante utilidade. Se você estiver de posse da Pedra da Água, por exemplo, o Rumble Pak irá pulsar como um coração quando houver algum tesouro oculto por perto. Também funcionará na hora da pesca no Lago Hylia – você sentirá puxões de verdade na linha quando fisgar algum peixe.

Dia e noite

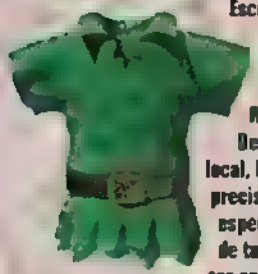
BUGIGANGAS MIL

Link está destinado a ser um herói, mas ele irá conseguir muito só com a ajuda e as ervilhas pontudas. Em seu caminho, ele provavelmente encontrará, comprará, trocará ou ganhará armas, magias, armaduras, poções e outras ferramentas necessárias para seguir em frente. Certas armas só poderão ser usadas por Link Adulto, outras somente por Link Criança. Dê uma olhada em algumas delas:



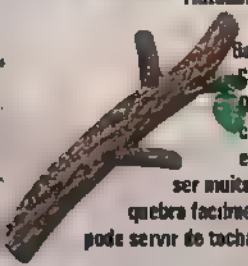
Espada: A espada do Link é perfeita para mutilar a maioria dos inimigos, principalmente quando usada com a técnica de espadada giratória (segure o botão A). Entre as principais estão a Espada Kokiri, a Espada Mestra e a Faca do Gigante.

Escudos: O escudo protege Link de ataques inimigos. Podem ser comprados ou encontrados em baús. Você inicia com o Escudo Deku, e, mais tarde, encontrará os outros dois modelos: Escudo Hylian e Escudo Espelho.



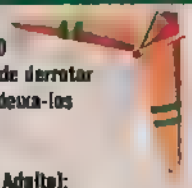
Roupas: Dependendo do local, Link irá precisar de proteção especial. Três tipos de túnicas podem ser encontradas. Túnica Kokiri, Goron e Zora.

Botas: Em alguns labirintos, Link precisará trocar as botas muitas vezes. Existem três tipos: Botas Kokiri, Botas de Ferro e Flutuantes.



Galho Deku (Link Criança): O Galho Deku funciona como uma espada, mas por ser muito fraco, se quebra facilmente. Também pode servir de tocha.

Estilingue Fada (Link Criança): Use o Estilingue para atirar em inimigos ou objetos que estão longe. Aparte Sementes Deku para usar como munição.

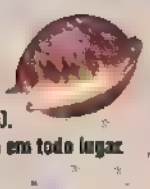


Bumerangue (Link Criança): O Bumerangue pode derrotar os inimigos ou deixá-los tontos.

Arco Fada (Link Adulto): Funciona da mesma maneira que o Estilingue Fada. Você encontrará três flechas mágicas com diferentes efeitos (Flecha de Fogo, Flecha de Gelo e Flecha de Luz).

Gancho (Link Adulto): Há um gancho no final de uma corrente que pode grudar em certos objetos. Bem útil para alcançar locais de difícil acesso. Também pode ser usado como arma (mesmo embaixo d'água). O comprimento da corrente pode aumentar no decorrer do jogo.

Martelo Megatus (Link Adulto): Para mover blocos gigantes ou ativar alavancas enferrujadas. Também pode ser usado como arma.

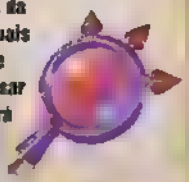


Noz Deku: Jogue uma destas no chão e uma luz brilhante piscará, tonteando temporariamente os inimigos (nem todos). Pode ser encontrada em todo lugar.

Ocarina do Tempo: Uma espécie de flauta mágica. Toque a Ocarina em certos momentos e coisas especiais podem acontecer. Com ela você também pode teletransportar-se para outros lugares.

Ocarina da Fada: Tem o mesmo efeito da Ocarina do Tempo, mas desaparece depois de usada.

Lentes da Verdade: Mostra quais paredes são reais e quais são falsas. Usar este item consumirá magia.



Bomba: Serve para machucar inimigos ou detonar paredes. Explodem quatro segundos depois de serem lançadas.

Bombchu: Apanhe um Bombchu e coloque-o no chão. Ele começará a correr sozinho. Se atingir um objeto ou correr por um tempo sem acertar nada, ele explodirá. Parece um buscapé da festa junina.

Feijão Mágico: Dê uma de agricultor. Coloque Feijões Mágicos em certos lugares e eles germinarão.

Garrafa Vazia: Garrafas podem carregar remédio, leite ou outras coisas importantes. Você pode usá-las sempre que precisar. Existem quatro delas escondidas pelo jogo.

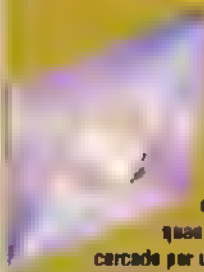
Poção: Energia e magia são recuperadas tomando poções. Você pode comprar poções nas lojas, mas deve ter uma garrafa vazia. A poção Verde recarrega o medidor de magia, a Vermelha recarrega sua energia e a Azul recarrega energia e magia.

Braceleta do Goron: Permite que você agarre e arremesse as Flores Bomba da Montanha da Morte.

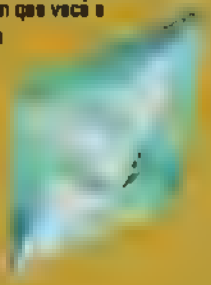
Escama Prateada: A escama permite que você mergulhe mais fundo.

MAGIAS

Link está mais místico do que nunca nesta aventura. Em algum lugar de Hyrule existem três locais chamados Great Fairy Fountains. Neles, você pode aprender três magias diferentes. É preciso ter a quantidade correta de Pontos de Magia para usá-las.



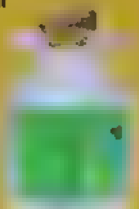
Uma enorme chama reveste o corpo de Link, protegendo-o de ferimentos. Isso é muito útil quando você estiver cercado por um grande número de inimigos.



O Vento de Farore envolve o corpo de Link com uma luz verde, e o lugar em que você o usar primeiro será definido como local de teletransporte. Se você usar a magia novamente em uma localidade diferente, poderá voltar ao ponto original.

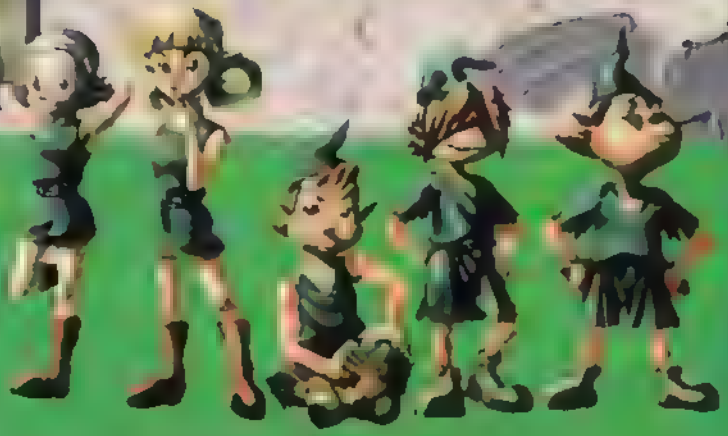
Uma luz azul envolve Link, protegendo-o de ferimentos. Acaba depois de um curto período.

Para recarregar seu Medidor de Magia, encontre Potes Mágicos derrotando inimigos, ou olhando embaixo de potes e arbustos. Você também pode consumir a poção Verde, comprada em lojas. Há dois tipos de Potes Mágicos: grande e pequeno. Potes grandes recarregam completamente seu Medidor de Magia. Existem boatos de que há um lugar em Hyrule aonde você pode dobrar o tamanho de seu Medidor de Magia. É só procurar!



O CAMPO DE HYRULE

[illegible]

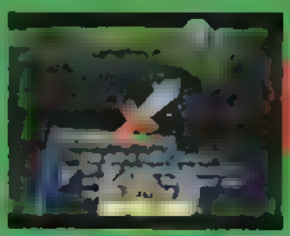


FLORESTA KOKIRI

A aventura começa na Floresta Kokiri, lar de Link e os outros Kokiris. Depois de conversar com Saria, sua melhor amiga, fale com o resto do povo das fadas e, depois, arme-se com um escudo e uma espada. A Kokiri Shop vende Escudos Deku por 40 Rupees, então procure dinheiro dentro dos arbustos, potes e debaixo de pedras. Na faixa mesmo, só a espada, que você encontra mergulhando em uma caverna atrás do Centro de Treinamento.

Fale com Saria

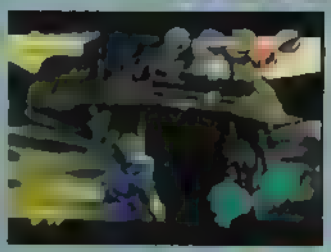
Escave as trepadeiras que estão na loja do jardim da casa de Mido e siga até a beirada que dá de frente para a Kokiri Shop. Ande por cima do telhado da loja e pegue o primeiro pedaço de coração.



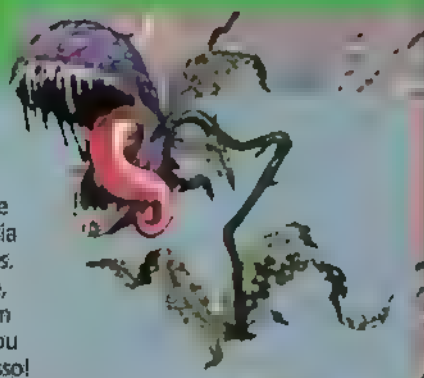
Entre na loja e compre o Escudo Deku por 40 Rupees.

Se falta a espada. Mergulhe dentro de um buraco no Centro de Treinamento, desvie de uma pedra e abra o baú

A ÁRVORE DEKU



Desde a chegada do sinistro Ganondorf Dragmire, a pacífica Hyrule está com a pulga atrás da orelha. Até a protegida Floresta Kokiri foi afetada pela presença do vilão: a Árvore Deku, ou "árvore das fadas", guardiã espiritual dos habitantes da vila, foi duramente invadida pelos capangas de Ganondorf. Link precisa entrar na árvore e libertá-la da maligna influência de seus monstruosos invasores. Como já é tradicional na série, derrotar todos os inimigos em uma sala irá abrir uma saída ou algum segredo. Lembre-se disso!



Suba a escada próxima à entrada e siga o caminho até o baú que contem o mapa do labirinto

Pegue o Estilingue, equipe-o e volte pelo mesmo caminho. Como a ponte caiu quando você a atravessou, atire na escada que está balançando. Ela cairá para você subir.

Use um Galho Deku para acender uma tocha, então mova uma alavanca. As plataformas subirão e você poderá pegar a bússola.

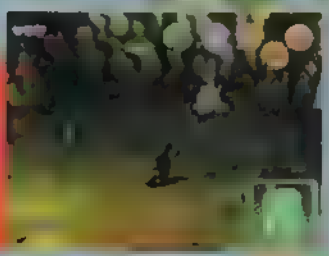
Para alcançar o porão, salte até o coração flutuante. Você pousará sobre a teia do andar terreo

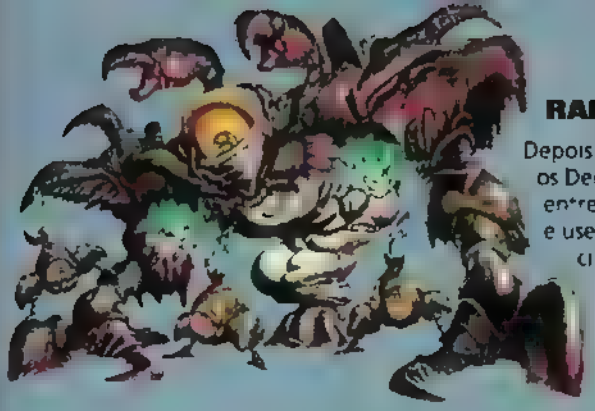
Use o estilingue e atire no olho acima da porta para a passagem se abrir.

O nível da água estará muito alto para Link passar por cima, então é preciso drenar o fosso. Mergulhe para apertar o interruptor submerso.

Empurre um grande bloco, depois acenda mais um Galho Deku. Corra até o bloco e queime o piso de teia para alcançar o segundo nível do porão.

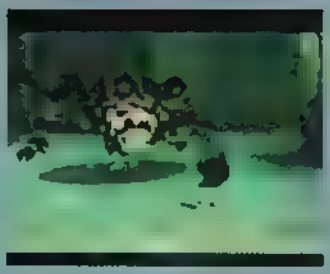
Você dará de cara com três monstros os Deku Scrubs. Primeiro derrote o número dois (do meio) depois o três (da direita) e por último o da esquerda

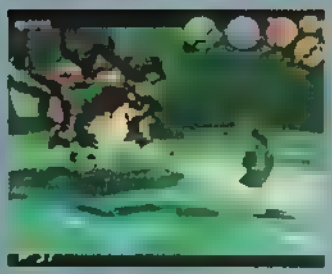




RAINHA GOHMA

Depois de derrotar os Deku Scrubs, entre na camara e use o botão C-cima para espiar a horrivel Rainha Gohma andando pelo teto

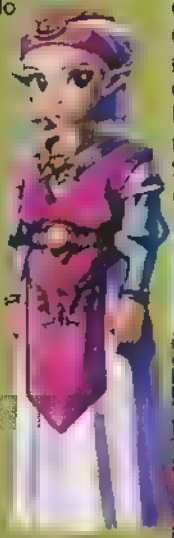


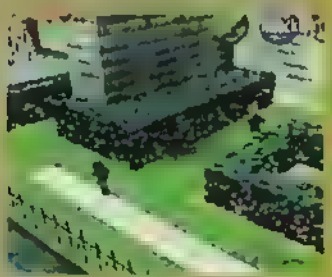


Assim que o enxergar com seu enorme e unico o ho, e a descera em sua direção Bata em seu o ho quando ele estiver vermelho ou atire uma noz na fuça da parasita Ela ficara temporariamente desacordada Aproveite este curto momento para ataca-la com sua espada ate ela retornar ao teto. Se vencer esta briga, voce sera presenteado com a pr meira Pedra Espiritual

CASTELO DE HYRULE

Ao sair da Floresta, Saria irá presenteá-lo com uma Ocar na. Siga pelo campo para entrar no mercado dentro do caste o La você encontrara Malon, uma garota ruiva vestida de branco Depois de falar com ela, desça pelo caminho que esta ogo atras para entrar no Castelo Hyrule Se algum guarda te expulsar dos domínios do castelo, você encontrará Malon novamente. Desta vez, ela lhe dará um ovo. Não coma! Este sera um item importante mais tarde



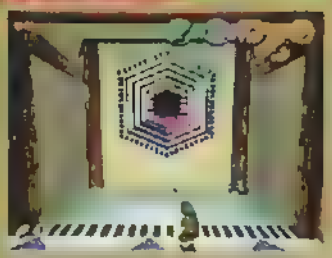


Escondido no castelo

Os guardas irão expulsá-lo se você for visto dentro dos portões de ferro do castelo. Sugerimos que você corte caminho pelo gramado até a parede de pedra ao invés de segu'r o caminho normal. O negócio será bem "gato e rato" mesmo. Seja esperto!

No mercado

Muitos dos acontecimentos legais do Mercado so rolam de noite, como o jogo dos baus no Treasure Chest Contest ou procurar o cachorro perd do da mulher do Back Al ey Entao, quando chegar à, dê uma enro ada ate o sol se pôr Saca so o que voce vai encontrar dentro do mercado:



Objetivos

Visite as lojas do mercado e as casas da vila Alguns habitantes terão coisas importantes a dizer.

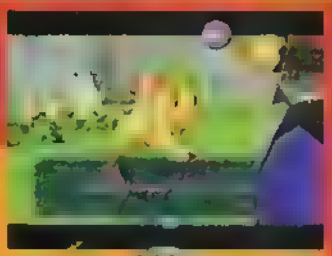
No mercado, converse com Malon.

Perto dos portões do castelo fale com Malon novamente para pegar um ovo. Equipe este ovo em seu inventario Não coma!

Passe sorrateiramente pelos guardas para alcançar o lado direito do fosso

Pela manha, acorde o pai de Malon, Talon, com a galinha que saiu do ovo choco

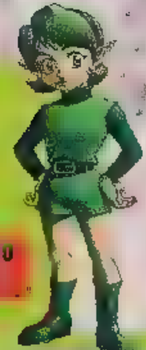
Brinque de "gato e rato" com os guardas do pátio Para não ser visto, caminhe atras deles ou agache-se atras das cercas vivas



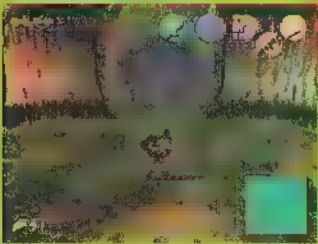
Pela primeira vez, Link encontrara Zelda. Converse com a criada Impa e pegue a carta que a Princesa lhe mandou. Você também aprenderá a canção favorita de Zelda.

LOST WOODS

[illegible]



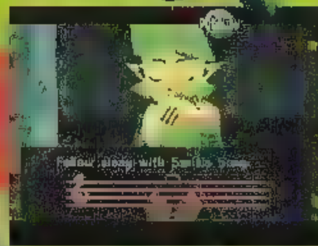
Objetivos:

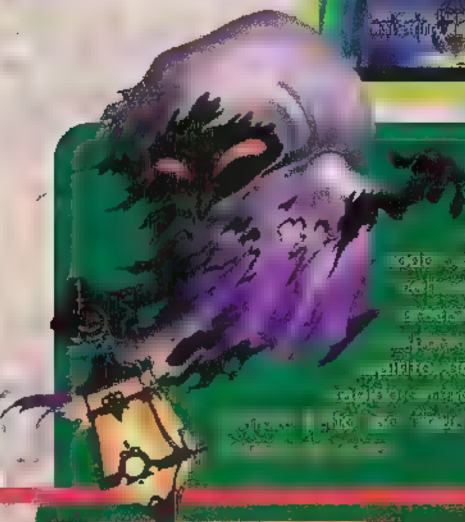


Vá explorando a floresta até chegar ao Sacred Forest Meadow. Deixe suas (longas) orelhas serem suas guias. O caminho a pegar é aquele em que a música estiver mais alta.

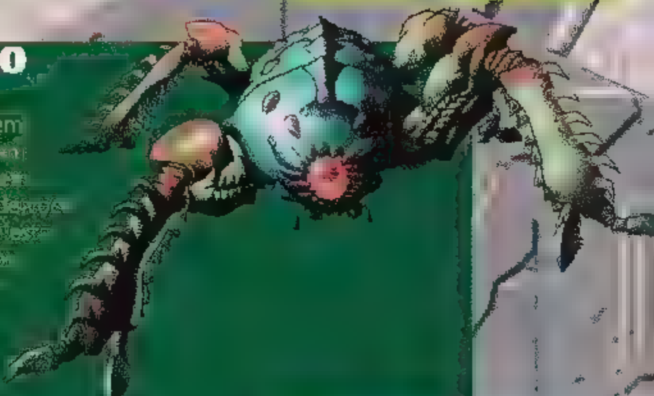
Caia dentro do buraco e enfrente os lobos famintos. Se vencer os cãezinhos, você ganhará um Rupee roxo, que vale por varios.

Depois de se perder muito pelo labirinto e rebater os ataques dos Deku Scrubs, suba as escadas para o Sacred Forest Meadow. Lá você encontrara sua amiga Saria. Ela lhe ensinara uma cançao para você tocar em sua Ocarina.



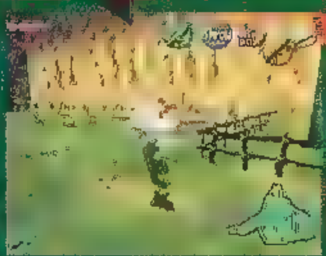


VILA KAKARIKO

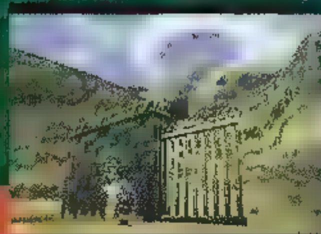


A Vila Kakariko é uma mode[illegible] hospitaleira cidade, mas também tem [illegible] lado negro. Fantasmas assomb[illegible] [illegible]

Objetivos:



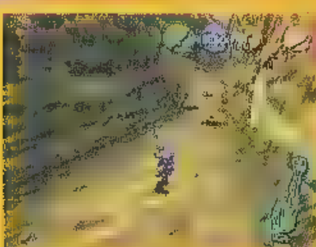
1. [illegible]
2. Vá até o cemitério. Empurre a segunda lápide da primeira fileira para encontrar o escudo Hylian.
3. Entre no túmulo da família Real para aprender mais uma canção (Canção do Sol).
4. Espere anoitecer e destrua todas as aranhas na Casa do Skulltula. Depois de destruir a aranha dourada, pegue o item que ela deixar cair.
5. [illegible] guarda da entrada a carta que Zelda lhe deu.



[illegible] CITY

A carta de Zelda é sua passagem dos portais da Vila Kakariko para Goron City. Assim que você mostrar a carta para o guarda, vocês irão bater um papo sobre a Loja de Mascaras. Volte para o mercado para negociar a máscara Keaton, depois venda a para o guarda. Depo s de devolver o d nheiro para a loja (e levar um lucrinho nisso), siga a trilha da Montanna da Morte até Goron City No andar térreo da cidade, toque a Canção de Zelda. Isso abrira a Câmara de Darunia. Uma vez lá dentro, toque a Canção de Saria para animar um pouco a vida do s mpatico Darun a. Ele irá he dar o Bracelete de Goron

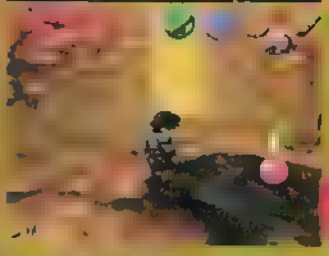
Objetivos:



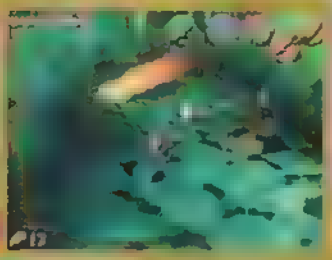
1. Siga a trilha da Montanha da Morte pela beirada do penhasco desviando das pedras e dos [illegible]. Goron City estará no final do caminho.
2. Muitos lugares do jogo só serao abertos se você tocar a Cançao de Zelda com sua Ocarina. Faça isso para abrir a porta principal da Câmara de Darunia.
3. [illegible]

[illegible]

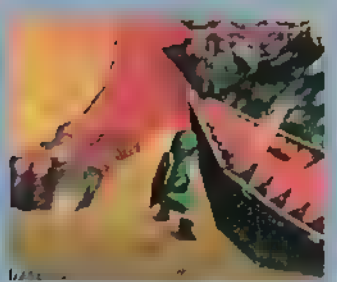
Os Gorons vivem na Montanha da Morte, um vulcão ativo na porção setentrional de Hyrule. Sua fonte principal de alimento são os minerais que eles escavam da colossal Caverna Dodongo. Mas nem os pacatos Gorons estão a salvo da maldade de Ganondorf. Na sua vontade de arruinar Hyrule, o vilão fechou a entrada da caverna com enormes rochas. Uma simples bomba resolverá o problema. Para chegar à sua entrada explosiva, pegue o caminho da direita pela trilha para a Montanha da Morte, depois de deixar a Goron City. Arranque uma Flor Bomba e arremesse-a sobre o penhasco. Quando a bomba cair, ela irá explodir e transformará a barreira de rochas em poeira.



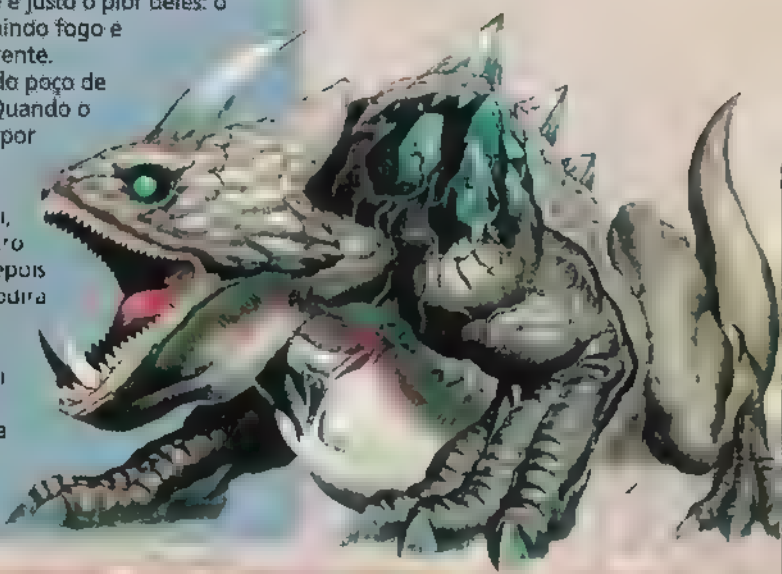
1. [illegible]
2. Empurre a estátua para cima do interruptor da porta.
3. Bata ou atire nos rabos dos lagartos. Para escapar, use um Galho [illegible]
4. Para acessar as escadas, coloque uma bomba no meio da fileira de Flores Bomba.
5. Mova a estátua do caminho para alcançar as escadas e o interruptor que está logo acima.
6. Puxe o bloco branco da parede para subir as escadas.
7. [illegible]
8. [illegible] para guardar bombas.
9. [illegible]
10. Vá empurrando todos os blocos até chegar no ponto 11 do mapa.
11. Empurre o bloco dentro do buraco para acionar o interruptor que está lá dentro.
12. O Rei Dodongo o es[illegible]



REI DODONGO



Os Dodongos estão quase à beira de extinção, mas ainda existe um para contar história...e é justo o pior deles: o Rei Dodongo, vivo, enorme, cuspindo fogo e quebrando tudo o que vê pela frente. Mantenha-se afastado da beira do poço de lava que está no meio do covil. Quando o monstrengo cuspir chamas ou vapor fervente, procure refúgio pelas beiradas do poço. Use o botão Z para mirar dentro na boca do Rei, então arremesse uma bomba dentro quando ela estiver bem aberta. Depois que ele engolir a bomba, ela explodirá na garganta do bichão. Quando ele cair de joelhos, ataque-o com a espada. Depois de atacá-lo, o Rei Dodongo irá rolar em sua direção. Corra, ataque mais bombas em sua boca e repita o procedimento até derrotá-lo.



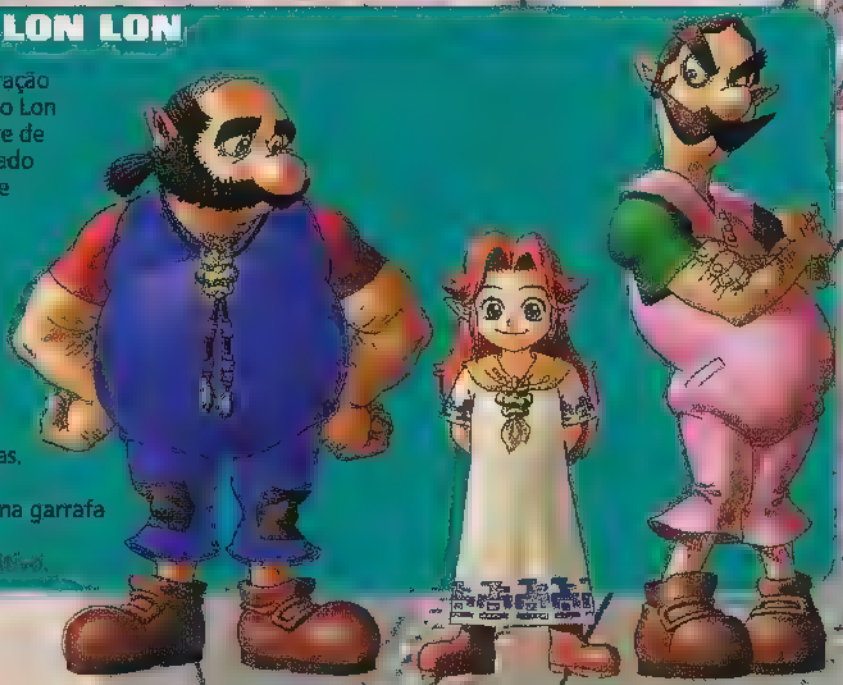
VOLTANDO PARA LOST WOODS

Antes de avançar no jogo, retorne para Lost Woods. Saria sempre estará pronta para ajudá-lo, e mais uma vez suas canções e sua Ocarina mostrarão serem muito úteis. Neste caso, ela o ajudará a encontrar os pedaços de coração escondidos na floresta. Dê uma procurada nestes lugares:

1. Entre em Lost Woods pela Floresta Kokiri e pegue a primeira à direita. Com seu estilingue, atire no meio do alvo de madeira. Se conseguir 100 pontos, você ganhará uma sacola cheia de Nozes Deku.
2. Depois de acertar o alvo, desça a escada e fique em cima do toco de árvore. Pegue sua ocarina, e os Garotos Caveira tocarão uma música para você. Faça mímica para imitar a música e ganhar mais um coração.
3. Se você virar à esquerda assim que entrar em Lost Woods, você encontrará um Garoto Caveira. Toque a Canção de Saria para ganhar mais um coração do Garoto.

RANCHO LON LON

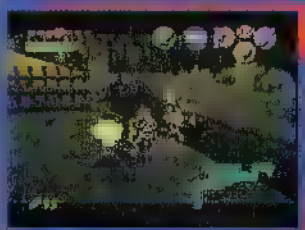
Existem mais um coração escondido no Rancho Lon Lon. Ele está na Torre de Pedra, atrás do cercado dos cavalos. Empurre as caixas para desobstruir o caminho no canto da torre e assim alcançar o coração. Tem mais segredo: acorde o velho Talon e jogue, por 10 Rupees, o jogo de caça-galinhas. Se vencer, você será presenteado com uma garrafa de leite Lon Lon, revitalizante e nutritivo.



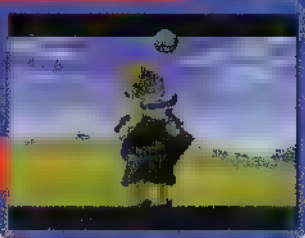
O RIO DE ZORA

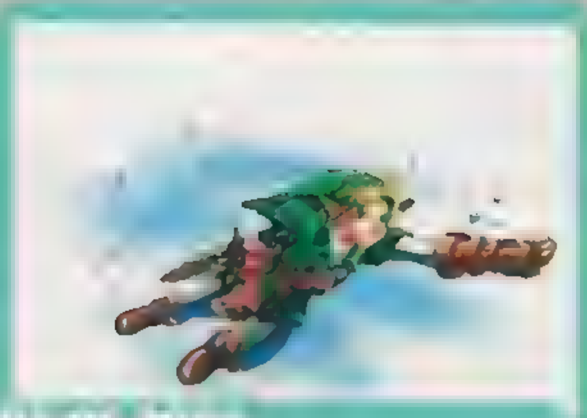
O povo aquático dos Zoras mantém em seu poder a terceira Pedra Espiritual necessária para abrir as portas do Templo do Tempo. Para chegar lá, vire para direita ao se aproximar do Castelo Hyrule. Ao invés de cruzar a ponte para Vila Kakariko, siga em direção ao rio.

Objetivos



1. [illegible] chegar na porção, salta da margem esquerda para a direita.
2. Fique em cima do tronco (próximo ao Ponto dois do mapa) e toque sua ocarina. Os sapos irão presenteá-lo por sua sensibilidade musical e o ajudarão a passar pela parte rasa do rio.
3. Assim que os Zoras permitirem que você mergulhe mais fundo, será possível encontrar um atalho submerso. Nade através de um buraco para chegar em Lost Woods.
4. [illegible]





Os Domínios de Zora

Ass m q [illegible] som da canção de Z[illegible] [illegible] da cachoeira [illegible] [illegible] direto para a entrada dos [illegible] de Zora, Link precisará aprender como se tornar um [illegible] e se existe alguém para ensiná-lo [illegible] de Zora. Para [illegible] acima, então vire à esquerda até encontrar o Rei Zora.

Objetivos:

1 Voce ainda tem aquele leite? Entao beba-o e use a garrafa vazia para capturar um peixe na agua rasa.

2 Tochas acesas trazem boa sorte. Use um Galho Deku, escorregue por tras da cachoeira e acenda o par de tochas. Quando as duas estiverem queimando, um baú aparecera. Abra-o para conseguir mais um pedaço de coração.

3. [illegible]

4 Quando chegar no topo da trilha, fale com o Rei Zora, o preocupado peixe que lamenta o desaparecimento de sua filha Ruto.

5 Mergulhe pela caverna submarina para chegar no Lago Hylia

Lago Hylia

[illegible] Escama Prateada, mergulhe pelo túnel [illegible] dos Domínios de Zora. [illegible] Princesa Ruto. [illegible] Ruto [illegible] Pedra Espiritual [illegible] entre as [illegible] para [illegible] Rei Zora.

Objetivos:

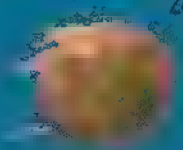
1 Ao nadar pelo Lago Hylia, voce vera uma garrafa boiando. Abra-a para ouvir a mensagem de socorro da Princesa Ruto.

2 Agora sera preciso mostrar suas habilidades de pescador. Pague 20 Rupees para ter a chance de fisgar um peixe de tamanho recorde. O peixe esta normalmente proximo a um tronco no meio do lago. Jogue de volta qualquer pesca que nao seja realmente grande. Se conseguir fisgar o peixe vencedor, entregue-o para o organizador do campeonato para pegar seu premio.

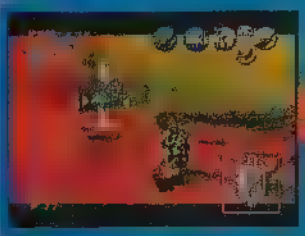
3 Nade de volta para os Domínios de Zora pelo túnel submarino para contar as novidades ao Rei

DENTRO DA BARRIGA DE JABU-JABU

O imenso Jabu-Jabu flutua pelas águas da Fonte de Zora, atrás do trono do Rei. Para entrar lá, mostre a carta de Ruto para o Rei Zora. Depois que o Rei revelar a entrada da fonte, suba a rampa do lado direito da sala do trono para começar sua missão de resgate. Como a Princesa está presa dentro da barriga de Jabu-Jabu, será preciso entrar em sua boca. Ofereça a ele o peixe que você havia guardado na garrafa. Lá dentro, você encontrará a pequena Ruto, que dirá que você poderá carregá-la para onde quiser. Lutar com as mãos ocupadas será um pouco complicado, e se você perdê-la, será preciso retornar até o Ponto três do mapa para encontrá-la



Objetivos



1. Ofereça o peixe para Jabu-Jabu para entrar dentro de sua boca.
2. Encontre Ruto e siga-a pelo buraco.
3. Fale com ela duas vezes, então carregue-a.
4. [illegible]
5. Suba de elevador com Ruto até o ponto 14 do mapa. Entre na passagem à direita das caixas (ponto 6).
6. Coloque Ruto no chão, então atire nos Stingers para pegar o bumerangue.
7. Coloque Ruto sobre o interruptor. Atire o bumerangue no tentáculo para ganhar o mapa.
8. Pegue a bússola
9. Destrua um tentáculo.
10. Mire no outro tentáculo assim que entrar nesta parte estreita e arremesse o bumerangue.
11. Encontre Ruto no ponto dois, então leve-a para o buraco (ponto 11).
12. A Safira de Zora está no topo de uma plataforma. Arremesse Ruto ali para ele recuperar a Pedra Espiritual de sua família. Vá atrás do monstro Bigocto até conseguir acerta-lo com o bumerangue, depois bata nele com a espada. Terminado o serviço, pegue o elevador.
13. Arremesse o bumerangue nas plataformas.
14. Pegue o elevador, carregue a caixa pelo corredor que leva ao ponto 15, e coloque-a em cima do interruptor.
15. Atire na úvula (a campainha)

ANÊMONA BIO-ELÉTRICA

Lord Jabu-Jabu tem agido de um modo esquisito. O motivo do problema é um parasita bio-elétrico que infestou sua barriga. Jogue o bumerangue para cortar os tentáculos da anêmona que caem do teto. O monstro irá retribuir com choques elétricos, então mova-se em círculos assim que isso acontecer. A anêmona também irá irradiar águas vivas de seu corpo, então atire nelas. Neste momento, ela ficará vulnerável. Quando tiver espaço, bata com força em sua tromba. Como prova de gratidão, a Princesa Ruto lhe dará a Safira de Zora e, talvez, sua madadeira em casamento. XIII

A princesa Ruto

A TEMPLO DO TEMPO

Armado com as três pedras Pedras Espirituais, você poderá abrir o Templo do Tempo. Você entrará como uma criança e sairá como um homem feito. Por isso, antes de entrar nele, faça tudo o que estiver faltando. Use seu novo bumerangue para alcançar os prêmios de xados pe as aranhas douradas e suba até o topo da Montanha da Morte para aprender magia. Assim que aprender como usar mágica, exploda a pedra atrás do castelo para conseguir a magia Fogo de Din. Também nao deixe de procurar todos os pedaços de coração que faltarem.

Objetivos

1. Destrua qualquer aranha dourada que tiver sobrado (para cada 10 símbolos de aranha, retorne para a casa de Skulltula para receber um premio), exploda qualquer rocha suspeita e suba ate o topo da [illegible]
2. Volte para o Castelo Hyrule para ver Zelda.
3. Com Ganondorf aterrorizando por ai, Impa se mandou com Zelda para bem longe. Antes de picar a mula, Zelda arremessou a Ocarina do Tempo no fosso do castelo. Mergulhe lá para pegá-la.
4. Assim que pegar a Ocarina, Link irá receber uma mensagem telepática de Zelda, explicando como tocar a Canção do Tempo.
5. Com as Pedras Espirituais, entre no mercado, depois vire à direita da Loja de Máscaras para entrar no Templo do Tempo.
6. Fique parado sobre a seta vermelha na frente do altar e toque a Canção do Tempo. Com isso, a Porta do Tempo se abrirá.
7. Entre na Porta do Tempo e puxe a Espada Mestra. Link também receberá o Medalhão da Luz, o primeiro dos seis medalhões Sages.

SETE ANOS DEPOIS...

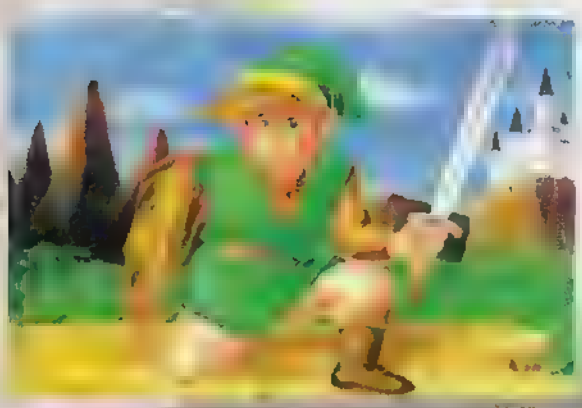
[illegible] Templo do Tempo é a solução. [illegible] algo mudou, ele envelhecera sete anos! Agora ele se tornara um adulto de 17 anos, com [illegible] e habilidades [illegible] poder maligno de Ganondorf. Você logo perceberá que a chava para reverter este [illegible] medalhões [illegible]

Mês que vem tem mais segredos desvendados do jogaço:

Em 1987, os gamemaníacos foram apresentados a um mundo de magia, mistério e perigo nunca antes visto. Este mundo era chamado The Legend of Zelda. Hoje, este é o nome de um dos maiores clássicos da história dos games...

A LENDA DE ZELDA

The Legend of Zelda foi criada pelo produtor japonês Shigeru M yamoto também pai de clássicos como **Super Mario** e **Donkey Kong** Desde o lançamento do primeiro jogo, ha mais de dez anos, **Zelda** conquistou milhões de fãs em todos os cantos do planeta Onde houver um Nintendo, há alguém jogando **Zelda**. E o que tanto atrai os gamemaniacos a esta saga?



Muita coisa. A história, por exemplo, é passada em um período med eval fora de nosso plano. O game enfoca a eterna bata.ha entre o bem e o mal com riqueza de detalhes e mistério. Mas além de uma bela história, o fator mais cativante são os personagens.

A Princesa Zelda e o jovem cava eiro Link já entraram para a galeria dos astros class cos do universo dos videogames. Ambos estrelaram cinco jogos. **The Legend of Zelda** e **Zelda II: The Adventure of Link**, ambos para NES; **The Legend of Zelda: A Link To The Past**, para Super Nintendo, **The Legend of Zelda: Link's Awakening**, para Game Boy; E agora, em grande estilo, estão no game mais esperado de todos os tempos: **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, para Nintendo 64 Conheça agora um pouco mais de cada um destes clássicos da Nintendo

The Legend of Zelda

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Quando **The Legend of Zelda** chegou às lojas norte-americanas no verão de 87, logo modificou a visão que as pessoas tinham dos videogames. **Zelda** (como era conhecido) era um jogo muito popular no Japão, mas os gamemaníacos americanos nunca haviam visto uma aventura com tamanho nível de interação. Assim que foi lançado, tornou se um imenso hit e videogame deixou de ser br ncadeira só de criança. **Zelda** era um jogo que não testava somente a hab l dade do jogador, mas tambem sua destreza e capacidade de tomar decisões. Seria necessário decifrar p stas, p anejar estratégias e escolher caminhos a seguir Alem d sto, este era o pr meiro jogo com bateria interna. Agora era poss vel gravar os progressos do game e continuar mais tarde

Apesar de ter sido a primeira das aventuras da serie **Zelda**, ela se passa muitos anos depois da terce ra aventura, **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (para Super Nes). O palco da histór a é o mundo encantado de Hyrule. Antes pacífico, o reino vivia um estado de caos e declínio. Tudo isso foi causado por Ganon, o Príncipe da Escur dao, que roubou um dos pedaços da Tr força (a da Força) Para salvar o restante da Tr força, Ze da, a Princesa de Hyrule, quebrou a Tr força da Sabedoria em o to pedaços e os escondeu por todo o reino Ela sab a que era necessario surgir um herol para enfrentar Ganon então ela enviou sua governanta, Impa, para procurar ajuda. Ao saber disto, Ganon aprisionou Zelda e mandou seus soldados à procura da governanta

Depo s de muito fugir, Impa foi encurralada em uma floresta Quando tudo parecia perdido - tchan tchan tchan tchaaaan! - surge nosso bravo herol Link, que salva a governanta da morte certa Impa conta a Link toda a histór a de Zelda e Ganon. Tomado por um senso de justiça e hero smo, Link decide ajudar o Reino de Hyrule a se l vrar das forças do mal

A fim de sa var a Princesa, o cavaleiro (ou seja, você) teria que encontrar os oito fragmentos escondidos da Tr força da Sabedoria Link se aventura por todos os cantos de Hyrule e desbrava nove compl cados labirintos do Underworld (Mundo Subterrâneo)

Armas e objetos aos montes precisariam ser encontrados, como bumerangues chaves, apitos e flechas de prata. E o game ainda apresentava mais uma surpresa: depois de term nà-lo, uma segunda aventura se abria, prontinha para ser jogada! A história é a mesma, com a diferença dos itens e as armas estarem escondidos em locais diferentes! Por essas e por outras, **The Legend of Zelda** marcou seu nome na historia dos games E a lenda estava so começando .

A História de Zelda

Antes de desmembrarmos todas as partes da saga de Zelda, é preciso primeiro conhecer sua história, suas origens e o porquê de tanto conflito. Vamos à lenda:

"De acordo com os escritos antigos, deuses místicos vieram de uma névoa distante para este mundo e criaram a vida e a ordem. O deus da Força tingiu as montanhas de vermelho com fogo e criou a terra. O deus da Sabedoria criou a ciência e a magia e trouxe harmonia à natureza. E o deus da Coragem criou a vida na Terra. Depois de terminado o trabalho, os deuses se foram, mas não sem antes criar um símbolo de seus poderes: um artefato dourado conhecido como Triforça. Uma pequena, mas fantástica parte da essência dos deuses estava contida neste poderoso objeto, que deveria ser o guia da vida inteligente do mundo de Hyrule.

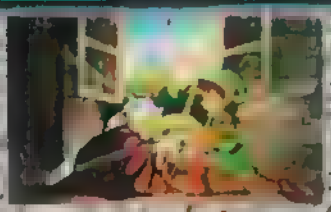
Apesar de ser um objeto inaminado, a Triforça tinha o poder de conferir três títulos. Cada um deles dava a quem os recebia grandes poderes: O Criador da Força, O Detentor do Conhecimento e O Possuidor da Coragem. De um lugar escondido chamado Golden Land onde os deuses a esconderam, a Triforça guiava o povo do mundo exterior para procurá-la, na esperança de que alguém merecedor destes títulos a encontrasse.

Com seu sangue impregnado de magia, os Hylians foram agraciados com poderes psíquicos e dons mágicos. Também era dito que suas orelhas longas e pontudas permitiam ouvir mensagens especiais dos deuses, por isso elas eram motivos de orgulho entre o povo de Hyrule. Seus descendentes estabeleceram-se em diversas partes do mundo e transmitiram sua mágica e sabedoria para todos."

Zelda II: The Adventure of Link

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Todo grande sucesso merece uma continuação à altura. Com **Zelda** não poderia ser diferente. Pouco mais de um ano depois do lançamento da primeira aventura, foi lançado **Zelda II: The Adventure of Link**, e o sucesso continuou. Desde seu lançamento, em dezembro de 1988, **Zelda II** ainda permanece como um dos jogos mais populares para Nintendinho de 8 bits. E para atrair ainda mais, o cartucho foi lançado em uma embalagem especial, totalmente dourada! A história de **Zelda II: The Adventure of Link** se passa anos depois de **The Legend of Zelda**. A terra de Hyrule está a



beira do colapso graças ao poder maligno deixado por Ganon. E o que é pior, mesmo depois da morte de Ganon, muitos de seus discípulos ainda esperavam por seu retorno. A chave para o retorno do vilão era o sangue de Link - o bravo guerreiro que arruinou os planos do "Rei do Mal". Para Ganon ressuscitar, Link precisaria ser sacrificado e ter seu sangue espalhado sobre as cinzas de seu inimigo. É de fazer o Zé do Caixão roer as unhas!

Mas Link tinha outras preocupações. Próximo de seu aniversário de 16 anos, uma estranha marca, parecida com o brasão real, aparece em sua mão. Consultando Impa, a governanta da Princesa Zelda, Link descobre que ele foi o escolhido para manejar o poder da Triforça. Três poderes compõe a Triforça: Força, Sabedoria (que estão guardadas no reino de Hyrule) e Coragem. Link precisa recuperar a Triforça da Coragem, que está escondida no Vale da Morte. Juntando as três partes, Link poderá salvar Zelda, que foi encantada por um feiticeiro e dorme um sono profundo. Está iniciada mais uma aventura de Link!

Zelda II traz de volta todos os [illegible] dos personagens do primeiro jogo. Neste game Link tem que explorar seis palácios diferentes espalhados por Hyrule e encaixar pedras preciosas em estátuas ao final de cada labirinto.

O jogo apresentou uma inovadora perspectiva de aventura. Quando está andando pelo mapa, Link é visto por cima, como em **The Legend of Zelda**. A diferença ocorre quando ele entra em alguma briga ou em alguma vila: Link é visto de lado, como um jogo de ação tradicional. Os

habitantes das vilas dão informações e, às vezes, dão itens secretos e ainda ensinam técnicas especiais. Muitos dos quebra-cabeças do jogo só são resolvidos com as pistas fornecidas pelos habitantes. Com magia e mais técnicas de luta à disposição, Link adquire experiência e cresce como personagem no decorrer da história, além de ganhar muitos objetos e armas especiais. Estas duas aventuras não só abalaram as estruturas do mundo dos games, como também transformaram Link em um dos personagens mais populares de todos os tempos.

The Legend of Zelda: A Link to The Past

SUPER NINTENDO

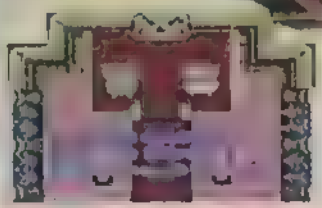
Lançado em abril de 92 nos EUA, **The Legend of Zelda: A Link To The Past** causou furor e logo foi eleito o "melhor jogo de todos os tempos para Super Nintendo" pela revista **Nintendo Power**. Até hoje, seis anos depois, **Zelda III** (como também é conhecido) continua líder absoluto do Top Ten da revista americana. Por aqui o jogo foi lançado em 93 com o título **Um Elo com o Passado** e logo passou a ser adorado pelos gamemaníacos brasileiros. Era o primeiro jogo no estilo Aventura/RPG lançado no Brasil para o console de 16 bits.

Esta pode ser considerada a primeira parte da saga de Zelda e Link. Como o próprio nome diz, a história se desenvolve no passado, muitos anos antes dos jogos anteriores, **The Legend of Zelda I e II**. Assim sendo, as personagens que aparecem no game do Super NES são ancestrais das personagens dos games do NES. O Link de **Zelda III** seria o tataravo do Link de **Zelda I e II**.

Complicado? Um pouco, mas logo tudo fica explicado. Tudo começou quando uma gangue de ladrões liderada pelo malvado Ganondorf Dragmire encontra uma terra escondida chamada Golden Land, onde a lendária Triforça estava escondida.

Ambicioso e malvado, Ganondorf mata seus seguidores e pega a Triforça para si. Com ela nas mãos ensanguentadas, o vilão ouviu uma voz: "se tu tens um grande sonho, deseje-o...". Neste momento, o rei dos ladrões, Ganondorf Dragmire, deixou de existir, dando origem ao diabólico Ganon.

Agora o terrível ser desejava dominar o mundo. E assim o fez. Com suas tropas, Ganon invadiu a um dia pacata terra de Hyrule. Durante a batalha, o Rei de Hyrule enviou sete sábios homens para selar o portal para Golden Land (Terra Dourada). Com a ajuda de cavaleiros, os sábios conseguiram aprisionar Ganon em Golden Land, que passou a ser conhecida como Dark World (Mundo das Trevas). Depois de séculos de tranquilidade, tudo voltou a dar errado em Hyrule. Pestes, desastres e penúria assolavam a terra. O Rei de Hyrule ordenou uma investigação no Dark World, mas o portal continuava lacrado. O Rei então ofereceu uma recompensa para quem pudesse explicar os desastres ocorridos. Eis que surge um estranho feiticeiro chamado Agahnim, que libertou a terra das pragas, com uma forma de magia nunca vista. Como prêmio, Agahnim foi nomeado conselheiro-chefe e o povo pode celebrar a paz novamente. Até que estranhos fatos começam a ocorrer. Finalmente nosso herói Link entra na história. Em uma noite chuvosa, ele é acordado por uma voz feminina: "Ajude-me. Estou no calabouço do castelo. Meu nome é Zelda". O feiticeiro Agahnim fez algo terrível com as garotas desaparecidas, e só eu sobrei. Ele tomou controle do castelo e agora está tentando abrir a passagem para o Dark World. Por favor, ajude-me!" Link levantou-se, pegou uma lanterna e rumou em direção ao castelo. Mais uma aventura começava! Onze labirintos diferentes, armas e segredos em uma trama emocionante, comparável aos melhores filmes de aventura já feitos. Apesar de ser um game de 8 mega de memória (número surpreendente para a época) seus gráficos eram excelentes, assim como a trilha sonora de cinema. Misturando aventura, estratégia e ação, **The Legend of Zelda: A Link to The Past** entra para a história como um game completo, um eterno clássico!



The Legend of Zelda: Link's Awakening

GAME BOY

Depois do estouro de **A Link to The Past** para Super NES, foi lançado em 1993 **The Legend of Zelda: Link's Awakening**, para Game Boy. Os adoradores do portátil de 8 bits da Nintendo finalmente poderiam se aventurar pela saga de Link e seus amigos. O game foi lançado no Brasil com o título **O Despertar de Link**, e apesar de ser um RPG todo em inglês, fez enorme sucesso por aqui.

Sua história é um pouco diferente das contadas nos jogos anteriores. Depois de ter salvado Hyru e e virado herói, Link não teve mais descanso. Ele então decidiu que era a hora de sair pelo mar em busca de aventuras – só para dar um "relax". E foi o que ele fez. Arranjou um barco, uma pequena bagagem e rumou para alto mar.

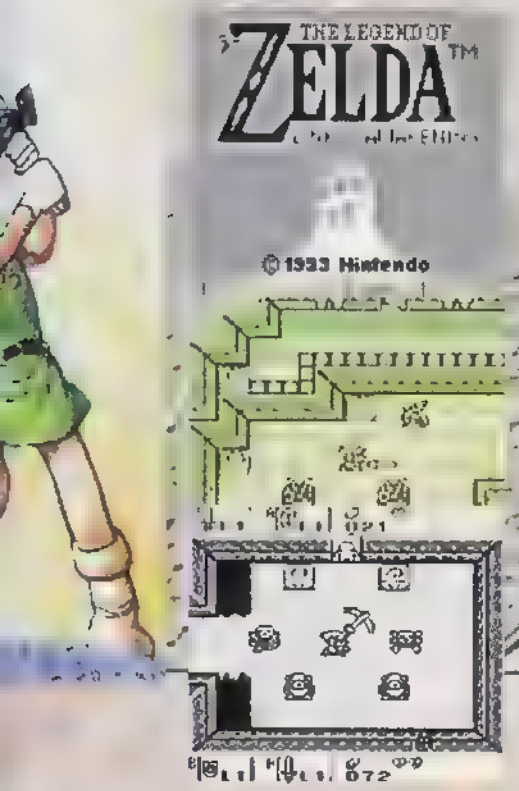
Depois de um tempo, uma forte tempestade fez nosso herói naufragar e ir parar numa ilha. Link despertou em uma pequena casa, com uma jovem garota ao seu lado. Surpresa! Ela não se chamava Zelda, e sim Marin. Ela explicou que ele estava na ilha de Koholint e que fora encontrado desacordado na praia.

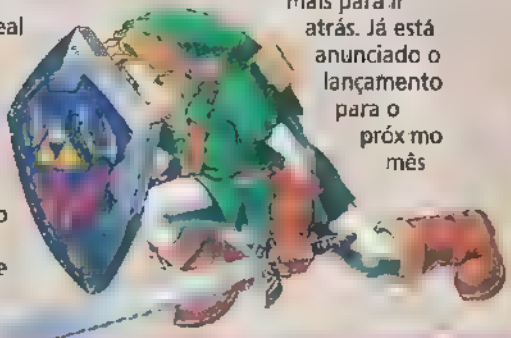
Essa misteriosa ilha se destacava por um estranho ovo gigante que existia na montanha central. Lendas diziam que uma criatura chamada Wind Fish (Peixe Vento) dormia dentro do ovo. Link ficou atordoado. Mas surreal impossível!

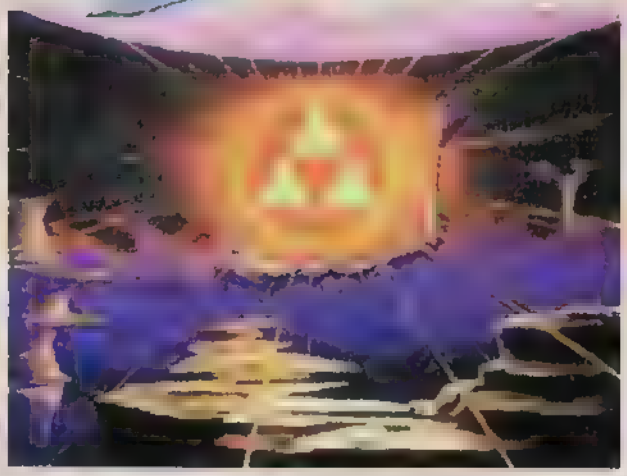
Voltando à praia onde naufragou, Link encontrou sua espada. Até que, subitamente uma coruja surgiu, dizendo a enigmática frase: "Desperte Wind Fish e tudo será explicado". Estava dada a partida para mais uma grande aventura do incansável cavaleiro.

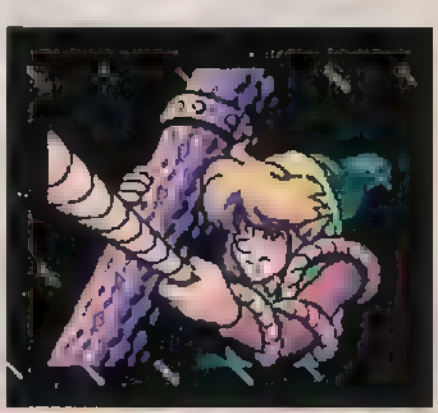
Desta vez, Link teria que encontrar oito instrumentos musicais especiais escondidos pela ilha de Koholint e tocá-los na frente do grande ovo. Se isso fosse feito, a ilha iria desaparecer e Link iria deixar a ilha junto do Wind Fish. Não deixe se levar pelo tamanho! Apesar de ser um jogo para portátil 8 bits, **Link's Awakening DX** surpreende pela sua complexidade: os desafios apresentados são enormes, com labirintos intrincados e charadas. E diferentemente dos outros jogos da saga, a Princesa Zelda e os outros personagens clássicos de Hyrule não aparecem. Link conhece novos amigos e tem novas habilidades, o que dá um novo panorama a sua história.

Quem ainda não conhece este game, agora tem um motivo a mais para ir atrás. Já está anunciado o lançamento para o próximo mês de dezembro uma nova versão de **Link's Awakening DX** para o modelo em cores do portátil, o Game Boy Color. Além de novas cores, o jogo ganhará ainda um novo labirinto escondido e talvez mais alguma novidade ainda mantida em segredo









Jogo de plataforma? Estratégia? Puzzle? Tudo isso e muito mais no jogo mais original e engraçado já lançado para N64

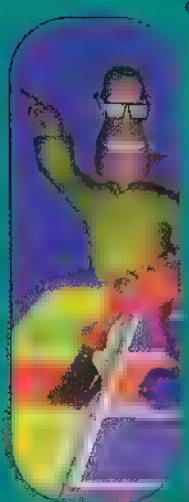
Jogos assim são os jogos que conseguem quebrar as barreiras dos rótulos e gêneros geralmente dados aos videogames

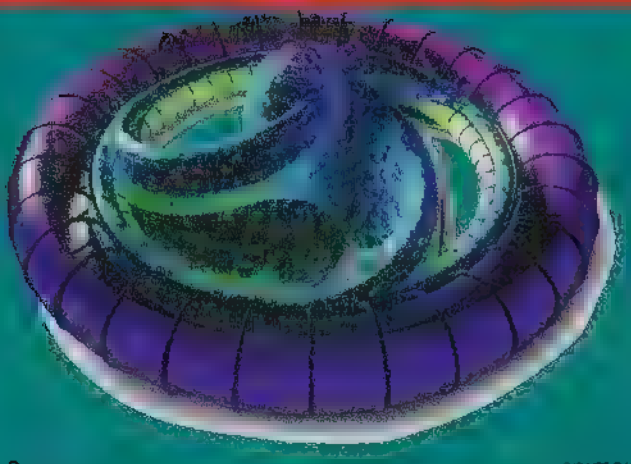
popular ação do perigo iminente, o presidente travesti Frank Bloke envia Dan Danger, um aventureiro careca, e seu fiel robô Evo para investigar e resolver o que está acontecendo no projeto
Só que durante sua viagem, os dois se envolvem em uma discussão sobre música e se descuidam do controle da nave, que perde o controle e bate na estação espacial. No acidente, o pobre cachorrinho

Criadora de clássicos para Super NES (como **Lemmings** e **Uniracers**) e agora desta nova e original mistura de ação de plataforma, estratégia e puzzle, a DMA Designs provou que é especialista nessa arte

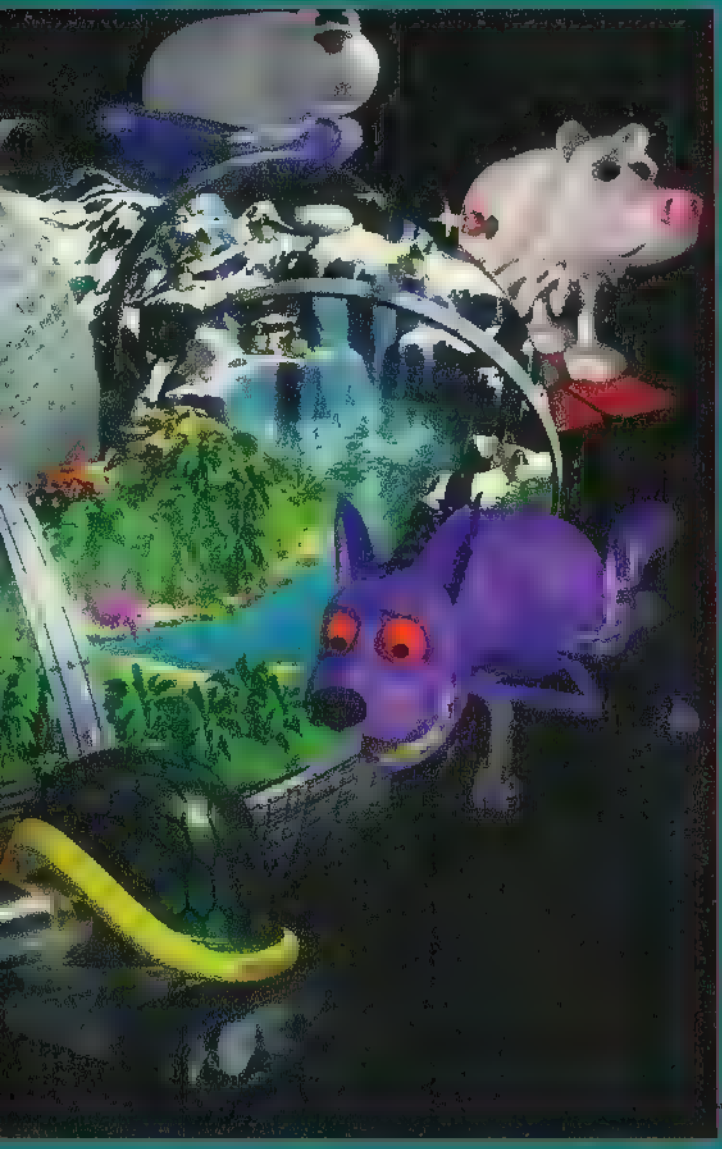
HISTÓRIA ABSURDA

Em um futuro distante, foi criada uma estação espacial que buscava recriar ambientes diferentes para testar os mais diversos tipos de vida artificial. Porém, com o tempo, esses animais evoluíram, desenvolvendo habilidades e armas especiais além de se tornarem mais inteligentes e perversos.
Para acalmar a





Roger acaba sendo sacrificado, transformando Evo em pedaços. E aí que o **Space Station: Silicon Valley** começa. Na forma do microchip que sobrou do corpo de Evo, você deve entrar no corpo dos animais artificiais da estação, começando pelo falecido Roger, para resolver todas as tarefas que seu mestre Dan encarrega a você. E o seu chefe é preguiçoso, mesmo. Dormindo o tempo inteiro na nave, ele só acorda para dar mais ordens a você, enquanto fica aguardando sua recheada recompensa.

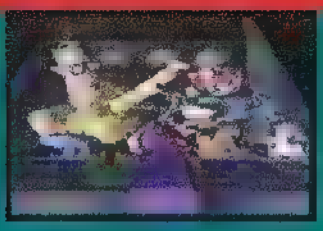


ANIMAIS ANORMAIS

Durante sua aventura em **Silicon Valley**, você passará por quatro ambientes diferentes e gigantescos: Europe, Artic, Desert e Jungle, com mais de 36 subníveis de fases e dúzias de missões para salvar a estação espacial da desgraça completa.

A primeira fase pode parecer muito fácil, com missões de apenas conduzir ovelhas e abrir portões secretos. Entretanto, nas fases avançadas, será necessário utilizar diversos animais e estratégias complexas em uma só missão, podendo levar horas para completar um só subnível.

Em um ambiente de vida artificial, é natural encontrar animais no mínimo anormais.



E em **Silicon Valley** não vai ser exceção: aguarde ratos de rodas, que atacam inimigos com seus rabos pontudos, morsas turbinadas que atiram mísseis teleguiados e muito mais, todos desenhados em gráficos tão originais e engraçados quanto o jogo em si.

A jogabilidade é típica de jogos 3D real. O controle dos animais é feito com a alavanca analógica e o controle da câmera com os botões C. Ao segurar o botão Z (o gatilho) pode-se ter uma visão em primeira pessoa e mesmo que não se possa controlar o ângulo da câmera, o computador sempre ajustará a melhor posição para explorar os mundos para você.

Space Station: Silicon Valley é para aqueles que gostam de jogos que representam grandes desafios, tanto em dificuldade quanto em conceito de jogo. Se você é um gamemaníaco desse tipo, com certeza vai curtir esse jogo exótico, um dos mais originais da história dos videogames.

BANCO DE DADOS

[illegible] para:	Todas as Idades
[illegible]	[illegible]
Programadora:	DMA Designs
[illegible]	[illegible] Interactive
Tamanho:	64 megabits
[illegible]	[illegible]
Cartucho de Memória:	Não

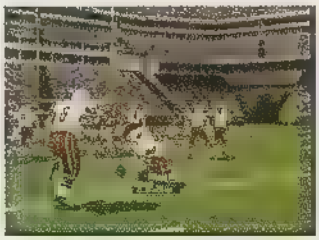
HOCKEY E FUTEBOL AMERICANO SE ENFRENTAM EM DOIS JOGAÇOS DA EA SPORTS

Os astros da Liga Americana de Futebol estão de volta

Depois de **NFL Blitz**, **Madden 99** é mais um game de futebol americano tentando fazer sucesso aqui na terra do "soccer". Para quem não está acostumado, futebol americano é complicado no começo, mas depois de um entendimento das regras básicas, torna se um jogo muito divertido **Madden 99** chama a atenção pelos gráficos, muito bons e r cos em detalhes - preste atenção nos juízes auxiliares, por exemplo, e na boa visibilidade do jogo da EA Sports (com excelentes zooms e mudanças de ângulo da câmera) Só a torcida é que foi deixada de lado e sempre permanece estática e meio distante.

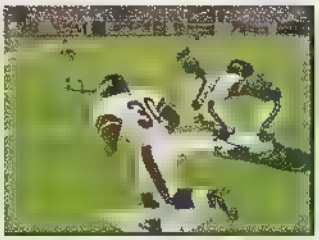
O ún co defeito é o som catastrófico. E não apresenta nenhum narrador ou comentarista, apresentando nada além de gemidos e grunhidos dos jogadores e uma meia dúzia de palavras dos juízes, o que deixa o jogo meio sonolento.

Jogar **Madden 99** é bastante complicado Você vai precisar de bastante tempo e pac ência para conseguir pegar a manha do jogo, pois cada t po de jogador tem um controle específico, fazendo com que fique um tanto quanto difícil de lembrar o que fazer sempre que se está com a bola na mão ou tentando defender.



São quatro combinações de comandos para jogadores de corr da (running backs), receptores (wide receivers), lançadores (quarterbacks) e defensores em geral. Além d sso, no começo é meio complicado entender as jogadas perfeitamente e se ecioná- as em apenas alguns segundos.

Para poder ganhar terreno e fazer touch-downs, opte por fazer jogadas de corr da nas duas pr meiras tentativas para avançar as dez jardas. Arrisque um lançamento apenas na terce ra tentat va se não tiver ainda avançado o suficiente Para defender, tente sempre defesas mais conservadoras e deixe sempre a tarefa de marcar os ¸ogadores mais habilidosos para o computador Assim, você não corre o risco de se embananar nos botões e levar pontos e mais pontos



Essa versão de **Madden** traz algumas novidades como os recordes e os me hores times de todos os tempos, além de podermos escolher as jogadas de todos os t mes da NFL.

Madden 99 é um grande jogo e se você conseguir passar por cima das regras vai com certeza encontrar uma ótima diversão. Portanto liberte o estrategista dentro de você e passe horas nos campos de grama sintética!

BANCO DE DADOS

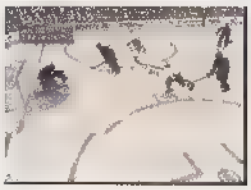
[illegible]	1 / 2 S
Recomendado	Todas as idades
[illegible]	Esporte/Futebol americano
Programadora	EA Sports
[illegible]	EA Sports
Tamanho	96 megabits
Comp [illegible]	[illegible]
Compatível: Cartucho de Memória?	Sim
[illegible]	1 2 3

1998 Electronic Arts. All Rights Reserved

Prepare seus tacos e patins para este esporte radical

Apesar de pouco difundido no Brasil, o hóquei no gelo tem muitos adeptos pelos EUA, Canadá e outros países. Na versão para N64 deste game que já é sucesso desde 1992 quando foi lançando para Super NES, você vai poder jogar com as maiores feras desse esporte radical que reúne habilidade e técnica apurada com força física. Craques como Wayne

Gretsky, Eric Lindros, Sergei Fedorov, Peter Forsberg, Patrick Roy, entre outros, estarão a sua disposição nos times da temporada da NHL. Apesar de muito aguardado, **NHL 99** deixou um pouco a desejar. Os gráficos não têm uma boa definição, o que já fica claro logo na tela de abertura, além apresentar uma visão principal da quadra um pouco distante demais. Se os gráficos são fracos, o som detona! O locutor é simplesmente hilário, sempre tem um comentário engraçado para fazer das jogadas e faz toda a diferença no jogo.



A jogabilidade é muito boa. Os jogadores são extremamente fáceis de se controlar usando se apenas três botões, basicamente. Caso você não se enrolar muito com as regras, os gols saem aos montes, o que torna o jogo relativamente fácil – a não ser que se coloque o nível de dificuldade em PRO pe o menos. **NHL 99** traz também as seleções das Olimpíadas de Inverno da Rússia, Canadá, República Checa, EUA, entre outras, além da Seleção Mundial.

Uma boa dica para começar a jogar é escolher um time que tenha bons centrais (center) em todas as linhas e um bom goleiro. Se precisar faça negociações logo no início da temporada e contrate bons jogadores (de preferência para todas as posições). Para fazer gols opte sempre pe as jogadas de "one-timer" passando com um jogador e batendo de primeira com outro e dê preferência para as jogadas pelas laterais. Só cuidado com as tretas dentro da quadra. Apesar de engraçadas, as brigas tiram seus jogadores por cinco minutos do jogo. E um jogador a mais ou a menos pode fazer a diferença. Portanto procure evitá-las.

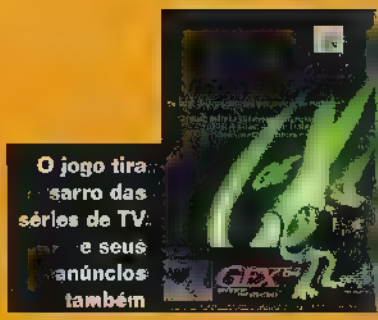
Se você gosta de esportes, você vai curtir **NHL 99**. Escolha o seu time e embarque em mais uma gelada temporada deste game.

BANCO DE DADOS

Recomendado	Todas as idades
Gênero	Esporte/Hóquei
Programadora	EA Sports
Memória	Megabits
Compatível com Rubie Pak?	Não
Compatível com [illegible]?	
Páginas Requeridas	123

Gex 64

Lagartixa Doidona fica devendo



simpático lagarto Gex faz finalmente sua estréia em N64 num jogo estilo plataforma 3D, à la **Mário 64** e **Banjo-Kazooie**. A história se passa em um mundo bastante engraçado todo baseado em filmes como **Godzilla**, os de James Bond e outros, além de famosos desenhos animados. Sua missão inicial é encontrar três controles remotos. Eles te darão acesso a outros níveis e fases bônus.

Os gráficos de **Gex** são apenas razoáveis deixando claro que ainda falta muito

pra que todo potencial do N64 seja explorado. De vez em quando, o jogo se torna um pouco lento mas não chega a atrapalhar. O que realmente incomoda é a câmera. Ela consegue deixar o jogador desesperado. Muitas vezes você vai errar saltos que seriam fáceis porque a câmera resolve dar um giro durante o salto. Comparando a outros games como **Mario 64** (que é bem mais antigo) essa câmera 3D é bem inferior. Mesmo mudando seu ajuste de manual para completamente automático (onde ela deveria te seguir facilitando um pouco a coisa) ela continua frustrante e deixando o personagem - e o jogador - na mão.

A trilha de **Gex 64** é pouco sonora e na maioria dos níveis nem se faz notar, sendo superada às vezes pelo som dos saltos do lagartixa. Ao menos os comentários feitos por Gex durante as fases são bem interessantes. Eles variam do engraçado ao mais ridículo possível, mas o que realmente torra a paciência é que o lagarto herói fala demais durante as fases e geralmente a mesma frase direto. Pelo menos a voz de Gex é bastante engraçada e dá pra levar na boa.

Os níveis do jogo só pecam por serem um pouco repetitivos quando é necessário entrar novamente neles para buscar um controle qualquer.

Gex também apresenta alguns movimentos divertidos como a habilidade de escalar paredes como uma legítima lagartixa, embora existam poucas para se escalar. Outra boa sacada é a ajuda da língua de Gex quando se vai pular e falta um pouquinho para alcançar uma plataforma ou outro item qualquer.

Outro momento legal é na fase dos desenhos, quando após entrar por um buraco, herói aparece vestido de coelho, parecido com o Pernalonga.

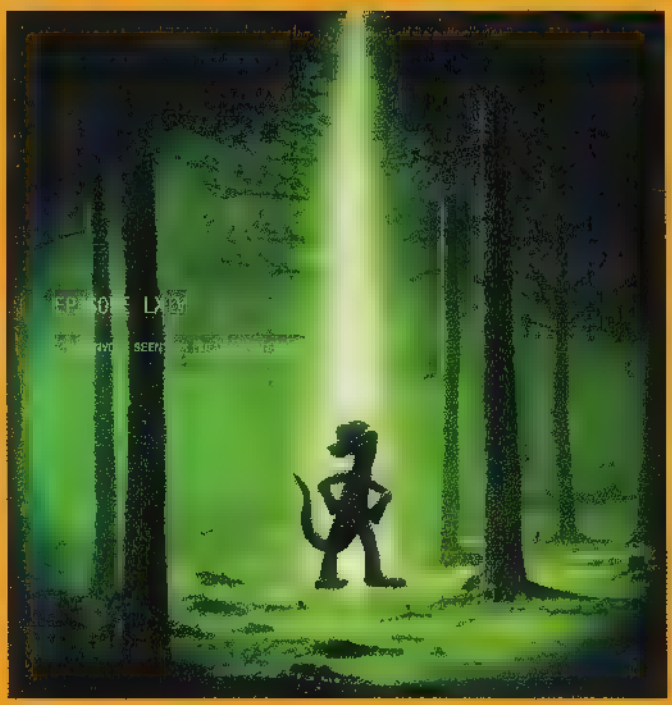
Para se jogar Gex é necessário o uso de apenas quatro botões. Isso se você não resolver controlar a câmera, o que já dá um pouco mais de trabalho. Além disso **Gex 64** tem apenas dois movimentos de ataque, a tradicional rabada e uma voadora.

A ação do game é um pouco estranha. Às vezes é mais difícil executar um salto (graças à câmera) do que matar os inimigos que, em geral, são muito poucos nas fases. O número de monstros é meio escasso em muitas fases. O grande barato dos inimigos é que alguns deles necessitam de um pouco mais do que habilidades para serem destruídos – ou nem precisam ser destruídos. É o caso da fase do terror, onde há um avesso que você tem de pisar na luz fazendo com que um fantasma vermelho se torne verde e fuja liberando o caminho para você quebrar mais uma televisão.

Gex 64 deixa você com uma idéia de que poderia ser melhor, principalmente porque o personagem é muito bem bolado e o universo em que ele atua é bastante engraçado. O jogo pode ser uma boa diversão, mas não vai muito além disso.

BANCO DE DADOS

Programadora	Williams
Tamanho	128 megabits
Cartucho de Memória?	Sim



GEN

Pés Descalços

Um clássico dos quadrinhos japoneses

"Gen é uma dessas raras histórias em quadrinhos que realmente conseguem realizar a mágica: traços em papel que criam vida"
Art Spiegelman (autor de Maus)

"Nakazawa, tenho certeza, será considerado um dos grandes quadrinistas do século"
Robert Crumb (criador de Fritz The Cat)

"Um apaixonante depoimento anti-guerra"
The Guardian

Em breve nas livrarias

CONRAD

SUPER CLASSICS

SUPER NINTENDO

TOP GEAR

Entra ano, sai ano. Surgem novos consoles mais potentes, surgem novos jogos com a ambição de surpreender os gamemaníacos ao redor do mundo. Mas, na real, todo mundo que curte um bom game de corrida sabe que o clássico para Super NES, **Top Gear**, da Kemco, até hoje é praticamente insuperável. Nenhum outro jogo do gênero conseguiu repetir o seu sucesso.

Quando foi lançado, em abril de 92, o game deixou os amantes da velocidade pasmos. Seus gráficos eram revolucionários, a música – apesar de um pouco repetitiva – dava a dose de emoção necessária ao jogo, e cada corrida era seguida de outra ainda mais desafiadora. Curvas, retões, pit stops, tudo conspirava para **Top Gear** marcar época, e foi o que aconteceu.

De todas as qualidades do game, a que mais impressionava era sua velocidade vertiginosa. Este item, aliás, era a principal característica de **Top Gear**. Quando se conseguia alcançar altas velocidades, era possível fazer ultrapassagens inacreditáveis e manobras capazes de deixar os adversários comendo poeira. Na opção para dois jogadores, então, era um delírio total. A galera viciadaça em **Top Gear** se juntava para a maior ralação e descobrir quem era o fera do pedaço. Valia de tudo. Desde as maiores manobras até as piores ratices dos braços.

APAVORANDO NO MUNDO INTEIRO

Top Gear é composto por 32 pistas, espalhadas por oito países: Estados Unidos, Japão, Alemanha, Escandinávia (ih, isso não é país, mas tudo bem, né!), França, Itália, Grã-Bretanha e América do Sul (ops! Isso é um continente!). Quem conhece bem o jogo sabe que para se dar bem, o esquema é escolher o carro branco. Ele é o mais equilibrado de todos. Gasta pouco pneu, é econômico e tem a melhor aceleração, o que garante menos pit stops durante as provas mais longas. Seu conjunto de qualidades deixa pra trás os demais automóveis que você pode escolher.

A melhor estratégia para você se tornar um verdadeiro campeão nas pistas é a precaução. Não adianta usar todos os nitros logo na primeira volta, pois em caso de batida no final da corrida você não terá como se recuperar. O ideal é guardar pelo menos um nitro para a última volta, só para garantir

SIMPLESMENTE INSUPERÁVEL

O jogo de corrida mais divertido da era 16 Bits

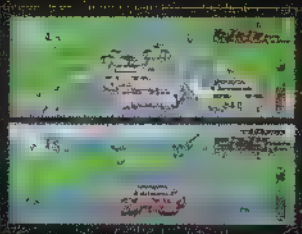
uma posição no pódio, isso, claro, se você não estiver na ponta.
Para pegar o jeitão do jogo, primeiro experimente usar o câmbio automático. Depois, quando já estiver aprendido todas as manhas do game, tente correr com o câmbio manual. Com certeza a emoção vai ser bem maior, mesmo porque exigirá bem mais de cada jogador.

A NOVA GERAÇÃO

Sempre que algum filme faz sucesso, logo é feita uma sequência, quase sempre pior que a original. Com os games, ou melhor, com **Top Gear** não poderia ser diferente.
Lançado no ano seguinte, **Top Gear 2** não alcançou o mesmo sucesso de seu antecessor. Apesar de ter gráficos mais caprichados e um monte de pistas novas, o game não impressionou

muito os maníacos por velocidade. Ao menos essa segunda versão de **Top Gear** trazia uma novidade bem interessante. Durante as provas era possível coletar nitros colocadas no meio das pistas. Mas o número era limitado, e se dava bem o piloto que estava em primeiro lugar ou o mais habilidoso.
Em 95, veio **Top Gear 3000**, com um estilo inovador (e não muito bem sucedido) de corridas no espaço (!). A idéia também não colou. Tanto que ninguém lembra do jogo, tamanha sua aceitação entre os gamemaníacos.
Com o lançamento do N64, esperava-se que ocorreria uma verdadeira revolução. Porém, os gamemaníacos acabaram se decepcionando de novo. **Top Gear Rally** tinha tudo para ser um jogo

para marcar época, só que sua difícil dirigibilidade e falta de ação impediram sua popularização. E não foi por menos. O que um jogador procura em um game de corrida? A resposta é mais do que clara: velocidade, muita velocidade. **Top Gear Rally** não transmite a verdadeira emoção de dirigir um automóvel a mais de 200 Km/h, apesar de seus gráficos realistas.
A idéia do jogo até era boa. Muitas corridas em terrenos acidentados e muitos atalhos para serem descobertos. Mesmo assim, o game não colou. Mas como dizem por a l a esperança



é a última que morre. O jeito é esperar o lançamento de **Top Gear Overdrive**, na expectativa de que este seja, de fato, um verdadeiro sucessor do primeiro **Top Gear**. Caso não for, o negócio é tirar seu Super NES da caixa e mandar bala no jogo original, que, por hora, continua sendo um dos melhores games de corrida já lançados para um console Nintendo.

BANCO DE DADOS

[illegible]	[illegible]
Recomendado para	Todas as idades
[illegible]	[illegible]
Programadora	Kemco
[illegible]	[illegible]
Grava?	Sim (Password)
[illegible]	

TOP SECRET

MISSION: IMPOSSIBLE

Cabeçorra:

Que tal jogar com os personagens ainda mais deformados? Então digite este código na tela de escolha de missão: C-baixo, L, C-cima, C-direita e L. Se funcionar, Você ouvirá a voz dizendo: "Ah, that's better". Agora confira o tamanho da cabeça dos coitados!

BATMAN RETURNS

SUPER NINTENDO

Começar com 9 vidas:
Na tela de opções, ilumine a palavra "Rest" e use o Controle 2 para digitar o seguinte código: para cima, para cima, para baixo, para baixo, para esquerda, para direita, para esquerda, para direita, B, A, B, A. Se funcionar você ouvirá um ruído. Use o Controle 1 para selecionar até 9 vidas.

MORTAL KOMBAT 3

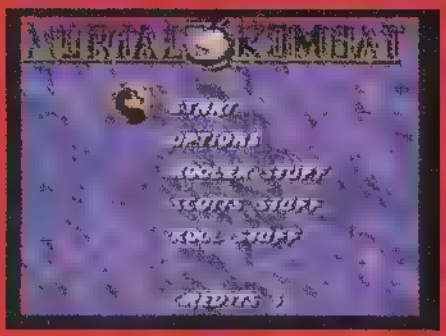
Códigos morta s
Digite estas sequências na te a "Start/ Options" para habi itar as opções secretas.

SUPER NINTENDO

Kool Stuff: para cima, para c ma, para ba xo, para baixo, para esquerda, para direita A, B A.

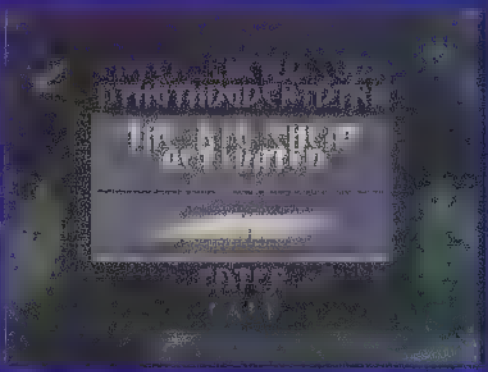
Kooler Stuff: Select, A B, para direita, para esquerda, para ba xo, para ba xo, para c ma, para cima

Scott Stuff: X, B, A Y para cima, para esquerda, para baixo para direita para ba xo.



TUROK: DINOSAUR HUNTER

The Big Cheat:
Para acessar todas as fases e chefes, mapa completo, invencibilidade, Spirit Mode, todas as armas, munição infinita e ainda inimigos cabeçudos, entre com o seguinte código na opção "Enter Cheat"



NINTENDO

THE MASK

Menu secreto:
Na te a de opções digite A, B X, Y, L, R, L, A e B. Fe to isso, a frase Cheat "Men " aparecerá na te a. Entre nesta opção e divirta se. Que tal selecionar fases? E vidas infin tas? Está tudo lá! Mas atenção! Se o código falhar é preciso re n ciar o seu aparelho e tentar o código novamente!

SUPER NINTENDO

FINAL FIGHT 2

Dois jogadores com o mesmo personagem:

SUPER NINTENDO

Na tela título, pressione. para baixo, para baixo, para cima, para cima, paradireita, para esquerda, para direita, para esquerda, L e R. O fundo da tela se tornará azul. Agora, se você jogar no modo de para duas pessoas, ambos os jogadores poderão escolher o mesmo personagem.

AEROGAUGE

Trocar a cor das máquinas:
Na tela de seleção de máquinas, ilumine a de sua preferência e, em seguida, pressione R para ver as cores disponíveis. Escolha sua cor favorita e pressione A ou Z para selecionar a máquina.

NFL BLITZ

Personagens secretos:
Para jogar com atletas especiais, escreva um dos nomes abaixo e seu número PIN correspondente antes de começar uma partida. Depois de feito isso, qualquer jogador que tiver a bola nas mãos terá a cabeça deste personagem.

[redacted]

Mini códigos:
Os seguintes códigos numéricos devem ser feitos na tela Matchup. Funcionam da mesma maneira que em **Mortal Kombat 4**: para modificar o primeiro dígito, pressione Z, para o segundo, pressione B e para o terceiro, A. Pressione os botões no número de vezes indicado, depois pressione o direcional no sentido correto. Por exemplo: para ativar o código Infinite Turbo, pressione Z cinco vezes, B uma vez, A quatro vezes e então, o direcional para cima

[redacted]

SUPER NINTENDO

TMNT IV: TURTLES IN TIME

Vidas extras:
Na tela título (onde aparece o nome do jogo e a escolha do número de jogadores), use o controle 1 para selecionar a palavra Option. Depois, no controle 2, pressione rapidamente: para cima, para cima, para baixo, para baixo, para esquerda, para direita, para esquerda, para direita, B, A. No controle 1, aperte Start para entrar na tela de opções. Agora você poderá escolher até 7 vidas no modo Easy e até 10 vidas no modo Hard

SUPER NINTENDO

ALADDIN

Seleção de estágios:
Na tela de opções, usando o controle 2, digite a seguinte sequência: L, R, Start, X, Y, A, B. Faça isso rapidamente - você ouvirá um sino indicando que deu certo. No controle 1, selecione a palavra Exit para retornar para a tela título. Ainda com o controle 1, segure os botões L e R e use o direcional para escolher a fase desejada.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

NINTENDO64

Invencibilidade. Deixe Sub-Zero invencível a todos os ataques. Digite o seguinte código na tela de password: T O P C L T. Se fizer corretamente, você ouvirá um ruído de confirmação. Assim vai ser muito mole!

NBA HANG TIME

NINTENDO64

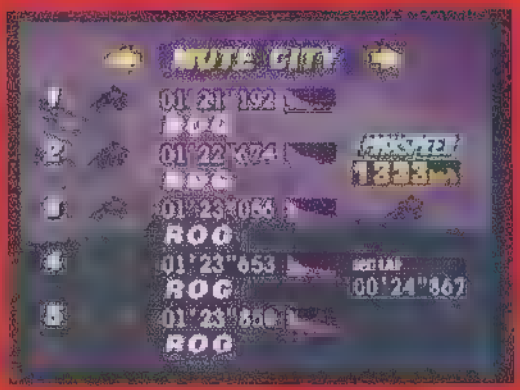
SUPER NINTENDO

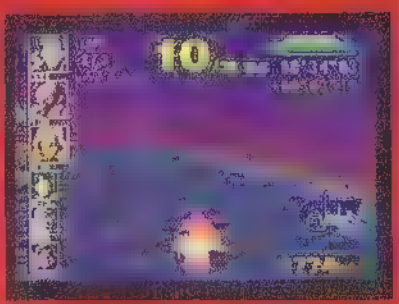
Códigos especiais: Estes truques podem ser feitos tanto no SNES quanto no N64. Para digitar estes códigos, use os seguintes botões nas seguintes telas:
SNES: Y troca o primeiro número, B troca o segundo e A troca o terceiro. Faça o código na tela Vs.
N64: A troca o primeiro, C baixo troca o segundo e C-direita troca o terceiro. Faça na tela "Tonight's Match Up".

111 ..... modo de torneio
937 ..... legaliza "Goal Tending"
709 ..... mãos rápidas
120 ..... passe rápido
461 ..... turbo ilimitado
852 ..... h per velocidade

F-ZERO X

NINTENDO64





STREET FIGHTER ALPHA 2

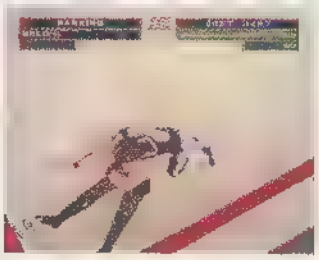
SUPER NINTENDO

Chun Li original:
Para jogar com a Chun Li original de Street Fighter II, dumpe a Chun Li e segure Start. Com esse botão apertado digite qualquer uma destas combinações:
qualquer botão de soco uniforme azul
todos os botões de soco uniforme verde
qualquer botão de chute uniforme rosa
todos os botões de chute uniforme preto

Estágio especial do Sagat:
Escolha a opção Vs. e selecione seus personagens. Na tela de seleção de cenário, jumpe o Sagat, segure Start em um dos controles e aperte qualquer botão. O estágio do Sagat se transformará no campo que é mostrado na tela de apresentação.

WWF WAR ZONE

Modos especiais e personagens secretos:
Para ativar o monte de truques de **War Zone**, é preciso vencer o campeonato do Challenge Mode, na dificuldade Medium, com vários lutadores diferentes. Por exemplo, para lutar com Cactus Jack e Dude Love, termine o campeonato usando o Mankind. Assim que o truque estiver ativado, pressione simultaneamente L e R na tela do menu principal. O cheat menu irá aparecer. A seguinte lista mostra com qual lutador é preciso lutar e qual o truque recebido.



Truque/Personagem Secreto	Lutador
Cactus e Dude	Mankind
Extra Cold	Golddust
Extra Gold	S. Michaels ou Triple H
Ladies Night	S. Michaels ou Triple H
Sue	Bret ou Owen Hart
New Duds	Kane
Big Head	The Rock ou B. Bul dog
Polished	Qualquer lutador
No Meters	Undertaker
Ego Mode	Ahmed Johnson
Beans Mode	Thrasher ou Mosh
No Wimps	Faaroog ou Ken Shamrock

TETRISPHERE

Jogo Lines:
Selecione "Single" no menu principal. Para jogar um novo tipo de jogo, no estilo de Rescue, coloque LINES como nome da bateria. Uma nova opção irá aparecer abaixo da opção Vs. CPU.

Veja o final do jogo:
Selecione "Single" no menu principal. Coloque CREDITS como nome da bateria e você verá os créditos finais do jogo.

Seleção de fases:
Selecione "Single" no menu principal. Escolha "New Name" e pressione L + C-baixo + C-direita simultaneamente. Um novo grupo de símbolos aparecerá. Coloque seu nome (com os símbolos) como "planeta, disco-voador, foguete, coração, caveira"

Novas músicas na opção Áudio:
Selecione "Single" no menu principal. Escolha "New Name" e pressione L + C-baixo + C-direita simultaneamente. Um novo grupo de símbolos aparecerá. Coloque seu nome como "cabeça de alien (símbolo) AMEBOY"

GEX 64: ENTER THE GECKO

99 vidas, todos os itens:
Na tela do menu principal, escolha a opção Load Game. Na tela seguinte, escolha "Password". Agora, escreva o seguinte código:

M75!FQRW3J58FQRW4!

Isto lhe dará 99 vidas e todos os itens. Assim você não precisará se cansar pegando tudo por aí! Pressione Start para pausar e entre na tela "Stats" assim que o game começar para verificar se a senha funcionou mesmo. Agora já dá pra enfrentar o último mestre, Rez, sem ter que passar pelo game inteiro!

QUAKE

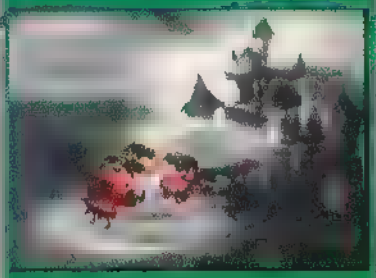
Debug Mode:

[illegible] título e entre na tela Options. Você irá [illegible] da tela:

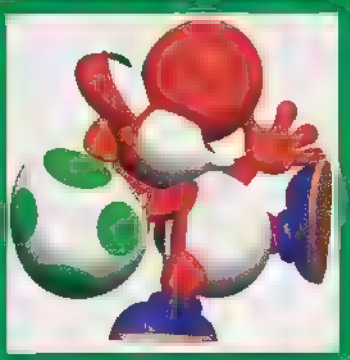
Opções do Debug Mode

God Mode: Invencibilidade
Weapons: Armas e munição infinitas
Target: Inimigos não veem você

YOSHI'S STORY



Continues ilimitados:
Quando você perder a última vida e o Yoshi começar a ser levado, pressione o botão Reset do seu console Nintendo 64. Feito isso, você poderá continuar na pag na que parou pressionando Start sobre o modo Story Mode



SUPER NINTENDO

FATAL FURY SPECIAL

Código para acessar Ryo Sakazaki:
Na tela onde está escrito Takara (logo que o console for ligado), digite: para baixo, diagonal baixo/frente, para frente, diagonal baixo/frente, para baixo, diagonal baixo/trás, para trás + X. Faça isso rapidamente. Se funcionar, o logotipo "Fatal Fury" ficará azul.

Multi Racing Championship

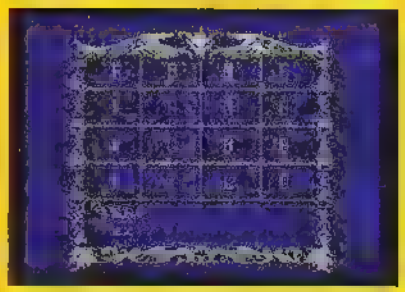
Largada Rápida:
Comece selecionando seu carro e a pista. Aguarde a contagem regressiva e, assim que a palavra "One" aparecer na tela, pressione o botão de acelerador uma vez, rapidamente. Solte o botão e pressione-o mais uma vez e segure-o. Isso precisa ser feito antes da palavra "Go" aparecer na tela. Se for feito na hora certa, seu veículo dará uma largada mais rápida!

SUPER NINTENDO

KILLER INSTINCT

DEMON'S CREST

NINTENDO64



Para lutar apenas com os chefes: Com este código, você poderá jogar em todas as fases, lutando apenas contra os chefes. Todos os inimigos menores já estarão destruídos. Vá para a tela de password e coloque o seguinte código:

R	B	N	L
X	H	G	B
V	G	B	B
L	Y	L	D

FORSAKEN 64

NINTENDO64

Os códigos de **Forsaken** não param de aparecer. Faça estes truques na tela título:

Invencibilidade: Pressione A, Z, Z, cima, esquerda, C-esquerda, C-esquerda e C-baixo. A palavra "Invulnerability" irá aparecer na tela.

Selecionar todas as missões: Para abrir qualquer uma das fases do jogo, pressione A, R, Z, cima, cima, C-cima, C-baixo e C-baixo. Use o direcional para fazer sua escolha.

A Galera da Nintendo World aluga na Podium

GAMES

PODIUM

R. Heitor Peixoto, 280
(011) 277-0751
Locação - Vendas
Animação de Festas c/
Video Games
e-mail: podium@sti.com.br

MORTAL KOMBAT TRILOGY

NINTENDO64

Códigos mil:

Smoke humano: Escolha o Smoke Robô e deixe os seguintes botões apertados, até a luta começar: para trás + soco alto + soco baixo + bloqueio + corrida.

Random Select: Aperte para cima + Start na tela de seleção de personagens.

Kombat Zone Select: Ilumine a Sonya e aperte para cima + Start.

Jogue como Motaro: Escolha qualquer personagem. Antes da luta começar, segure para trás + chutre alto e chute baixo (só funciona nas fases Jade's Desert e Waste and).

Jogue como Shao Kahn: Escolha qualquer personagem. Antes da luta começar, segure para baixo + soco alto + soco baixo (só funciona nas fases Rooftop, The Pit 3 ou The Kave).

Endurance Mode secreto: Ilumine o Kano e aperte para baixo + Start.

Menu secreto. Na tela com o letreiro da história de Mortal Kombat, digite rápido: bloqueio, chute alto, chute baixo, corrida, soco baixo, soco alto três vezes e soco baixo duas vezes.

Continues ilimitados: Na tela com o letreiro da história de Mortal Kombat, digite rápido: para baixo, para baixo, para cima, para cima, para direita, para direita, para esquerda, para esquerda.

Jogue contra Khameleon: No cenário Star Bridge, aperte para baixo + Start quando ouvir a expressão "Toasty!".

Transforme um babality em um fatality: Após o oponente ser transformado em bebê, segure soco alto + chute alto + soco baixo + chute baixo.

SUPER NINTENDO

Gradius 3

Durante qualquer momento do jogo, dê pausa e digite o seguinte código: para esquerda, para direita, para esquerda, para direita, L, R, L e R. Se funcionar, você ganhará Mísseis, Campo de Força, mais opções e velocidade extra. Se o código for feito com o direcional ao invés do L e R, você perderá uma vida...

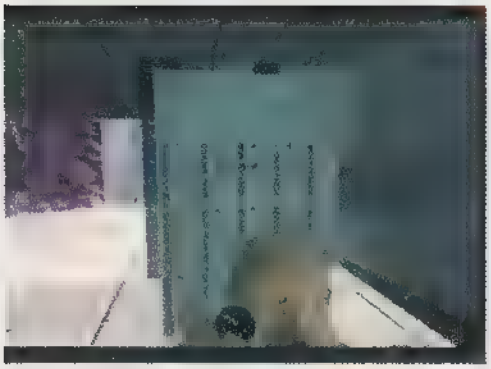
AERO FIGHTERS ASSAULT

NINTENDO64

Seleção de Fases:
Durante a sequência cinematográfica do início, mas antes do título aparecer, pressione: cima, C baixo, esquerda, C direita, baixo, C cima, direita, C esquerda, L, R e Z. Se der certo, você ouvirá um ruído. Agora será possível escolher qualquer estágio do jogo. Depois de terminá-lo, você voltará para o menu principal. Daí, é só escolher outro estágio para jogar.

GOLDENEYE 007

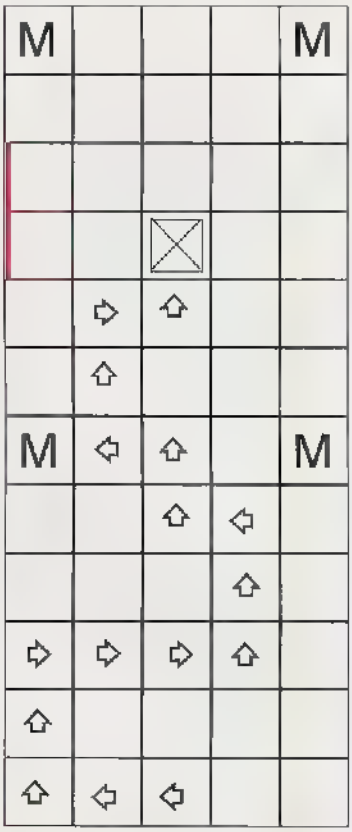
O que fazer na fase Control Center, no nível Agent?
Luis Fernando Tinoco - Cafelândia - SP



R. Além de defender Natalya enquanto ela tenta achar a localização do satélite GoldenEye, você terá que destruir todos os mainframes desta instalação. Eles parecem grandes caixas retangulares verdes, e existem 6 (seis) na fase. Utilize minas de detonação remota para destruí-los.

Qual caminho devo fazer para pegar a Golden Gun na fase Egyptian Temple?
George Yoshida Tetsumoto, Muzambinho - MG

R. Para a cançá-la, você terá que pisar nos azulejos do chão que guiam até a Golden Gun na ordem correta (descrita no mapa abaixo)
Embora seja possível destruir as quatro metralhadoras giratórias dessa sala, não tem como quebrar o vidro que contém a pistola. Se você cometer um erro, ainda tem a chance de alcançar a porta na parede da esquerda, antes que as metralhadoras sejam ativadas.



| – porta

M – metralhadora giratória

Super Mario RPG: Secret of the Seven Stars

SUPER NINTENDO

Como passar de Marrymore?
Maira Farias, Campo Grande - MS
R. Ao chegar em Marrymore, fale com as pessoas e procure uma entrada na parte de trás da igreja. Entre e siga até encontrar um personagem batendo na porta. Vocês precisam correr lado a lado e bater na porta ao mesmo tempo. Desta maneira, você entrará na sala do casamento. Procure todos os objetos perdidos da Princesa e enfrente o bolo (Bundt). Depois de derrotá-lo, você voltará para Mushroom Kingdom e a Princesa Toadstool entrará em seu grupo. Vá agora para Tadpole Pond e fale com Frogfucius. Ele abrirá o caminho para Star Hill. Se ele não abrir o caminho, vá para a loja de itens de Mushroom Kingdom e troque o Rare Frog pelo Cricket Pie. Então, volte para Tadpole Pond, fale com Frogfucius e o caminho se abrirá.

Qual o password que deve ser usado nas caixas em Sunken Ship?
Felipe Guizelin Neder, Mongaguá - SP
R. A palavra que deve ser colocada é "PEARLS". Feito isso, pressione o botão A quando estiver na frente do cano, dentro da sala.

The Legend of Zelda: A Link to the Past

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Como abrir o baú azul que está trancado?
Thiago Souza Rocha, Avaré -SP
R. Neste game, existe um baú de tesouro fechado que fica seguindo seu personagem por toda parte. A única pessoa capaz de abri-lo é o homem mudo que está no deserto, sentado ao lado de uma placa. Leve o baú até ele e enfim, o tesouro de seu interior é revelado: o último pote mágico!

Como faço para derrotar o Ganon?
David da Silva, Goiania - GO
R. Antes de enfrentar o último Chefe, certifique-se que você possui as flechas prateadas e a espada dourada. Elas se localizam dentro da rachadura da pirâmide, que deve ser quebrada com uma superbomba (depois de pegar 6 cristais, você poderá comprá-la na loja de bombas, no lugar equivalente à casa de Link, só que no Mundo da Escuridao).
Durante o confronto, mantenha as duas tochas acesas para que Ganon fique visível. feito isso, acerte o com a espada para paralisá-lo. Logo em seguida, use flechas prateadas. Sao necessárias 4 flechadas para derrotá-o e finalmente recuperar o poder da Triforce para restaurar a paz ao mundo de Hyrule

Onde se localiza o parceiro do ferreiro?
Flávio Mugione, Pau Grande - RJ
R. O amigo do ferreiro foi transformado em sapo e se localiza no Mundo da Escuridao. Você precisará da Titan's Mitt (Luva de Titãs) para resgatá-lo. Siga os seguintes passos: da vila de Outcasts (a Vila Kakariko do mundo da Luz), desça uma tela e vá para esquerda. Você encontrará um sapo preso em uma pedra. Levante a pedra com a luva para resgatar o sapo. Retorne o pobre anfíbio para o ferreiro e ele transformará a sua Espada Mestra em Espada de Aço Temperado.

Mortal Kombat Mythologies

NINTENDO 64

Como derrotar o Wind God na segunda fase?
João Henrique de Miranda, Ubiratã - PR.
R. Quando Wind God aparecer e formar um tornado espere ele se desfazer e depois pule nas suas costas, acertando chutes em sua cabeça. Em seguida congele-o e execute uma sequência de combo. Continue com este procedimento até a energia de e acabar. Ele irá se transformar em um furacão. Neste momento você deve ir para o lado direito da tela e se abaixar.

STAR FOX 64

NINTENDO 64

É possível jogar fora das naves em Star Fox 64?
Edgard Mendes Neto, Ribeirão Preto - SP
R. Este modo de jogo chama se Rocket Launcher e só pode ser habilitado no Vs. Mode. Neste modo, os personagens correm em uma arena com um lança foguetes nos ombros. Para abrir esta opçao, e preciso primeiro abrir o modo Extra. Para conseguir o modo Extra, é preciso pegar todas as medalhas em todas as fases. Alem das fases ficarem bem mais difíceis, você poderá acessar o tanque no modo Vs. e usar o modo gráfico no Sound Test. Se você pegar todas as medalhas no Extra, você podera acessar o lança foguetes no Vs.

powerline (011) 814-8505

DIDDY KONG RACING

Como abrir o Future Fun Land no jogo Diddy Kong Racing?
Flora Rodrigues Assumpção, Porto Alegre - RS
R. Para encontrar o quinto mundo é preciso ganhar os quatro amuletos dos chefes, derrotar Wizpig pela primeira vez e ganhar os quatro troféus de ouro. Agora, siga até o painel de controle que está do lado direito da praia (onde antes haviam quatro pontos de interrogação). O farol se transformará em um foguete e o levará direto para Future Fun Land.

Quais são os Magic Codes e para que eles servem?
Jéssica de Jesus Buscapelli, Capela do Alto - SP
R. Para utilizar estes códigos mágicos, entre no modo Options, na opção Magic Codes. Você poderá colocar quantos códigos quiser. Lembre-se que alguns deles não funcionam no modo Adventure (somente no modo Tracks)!

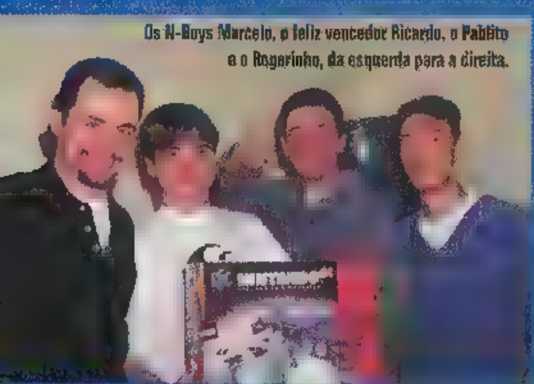
Código	Descrição
WHODIDTHIS	Veja os créditos sem chegar no final
TIMETOLOSE	Jogadores super difíceis
FREEFRUIT	10 bananas no começo
TOXICOFFENDER	Todos os balões ficam verdes (óleo)
OPPOSITEATTRACT	Todos os balões são de arco-íris (ímas)
BOMBSAWAY	Todos os balões são vermelhos (mísseis)
BODYARMOR	Todos os balões são amarelos (escudos)
BLABBERMOUTH	Todas as buzinas mudam de som
BYEBYEBALLOONS	Computador não pode usar armas
NOYELLOWSTUFF	Nenhuma banana no modo multiplayer
BOGUSBANANAS	Bananas reduzem a velocidade
JOINTVENTURE	Jogar o modo Adventure em 2 pessoas
VITAMINB	Bananas ilimitadas
ARNOLD	Personagens e veículos maiores
DOUBLEVISION	Dois jogadores podem escolher o mesmo personagem
FREEFORALL	Poder máximo com um só balão
JUKEBOX	Alterar a música
TEENYWEENIES	Encolher os personagens (e veículos)
ZAPTHEZIPPERS	Retirar os zippers (turbos) das pistas
OFFROAD	Passar pela grama sem perder velocidade
ROCKETFUEL	Todos os balões são azuis

N-mail!

[illegible] rápido: o que é mais importante para a revista Nintendo World? Para nós, a resp[illegible] leitores, que todos os meses mandam críticas, sugestões e ajudam a construir um[illegible] cartas, milhares, para dizer a verdade. Lemos uma a uma e estamo[illegible] mais. O tempo passa rápido, já estamos na quarta edição [illegible] revista [illegible] vezes [illegible] do bispo, do governo, nossa é que [illegible] NW agradece. [illegible]

AQUI VOCÊ GANHA SEMPRE

Olha a alegria do Ricardo, vencedor do Questionário



Os N-Boys Marcelo, o feliz vencedor Ricardo, o Pablito e o Rogerinho, da esquerda para a direita.

[illegible] estarrecedoras como o 1º Desafio Nintendo World [illegible]

[illegible]

Olá! Queria dar os parabéns a todas as pessoas que trabalham na melhor revista de videogame do Brasil. Vocês são demais! Só faltava um toque feminino. É isso mesmo! As garotas precisam participar mais. Que tal pensarem um pouco mais sobre isso? Queria também pedir algumas informações sobre o jogo "Twelve Tales: Conker 64". Beijinhos!

Londrina - PR

[illegible]

Oi galera! É a primeira vez que eu escrevo para uma revista de games. Tenho muitos jogos para o N64 e os mais legais para mim são o Mission: Impossible e o Fifa 98. Achei muito legal, quando vi nos créditos da NW, o nome de Marcelo Del Greco. Isto me deu certeza que a revista seria demais, pois conheço o Marcelo desde a época da revista Herói. Ele escrevia sobre os Cavaleiros do Zodíaco, e como escrevia! Até a minha mãe lia!! Um abraço para todos da redação.

São Paulo - SP

[illegible] Marcelo Del Greco ficou muito contente [illegible] Herói é uma publicação que tem matéri[illegible] 10 [illegible] números, estamos dando um [illegible] revista, que deve pintar novamente nas bancas ainda [illegible] de 99 [illegible] nós gostamos [illegible] bem, mas o 99 vem aí. Já o Marcelo [illegible] não é?

Tenho 22 anos e estou escrevendo para dar os parabéns pela revista. Ela está ótima, meu marido compra todo mês. Quero aproveitar para fazer uma reclamação: se não bastasse meu marido ser viciado em videogame, minha filha Leysa, de dois anos, quer jogar Mario 64 o tempo todo. Eu não posso nem assistir minhas novelas. À noite, em vez de pedir mamadeira, minha filha pede para brincar de videogame. Eu gostaria que vocês mandassem alguma lembrança para ela.

Curitiba - PR

Lembra aquela frase: filho de peixe, peixinho é? Com um [illegible] poderia ser [illegible] da novela! Ainda bem que e[illegible] dois anos. Quando ela crescer, mais [illegible] o dia inteiro jogando videogame [illegible] para sua filha [illegible] mandaram muitos beijos e acharam ela uma graça.

Esta é a primeira carta que eu escrevo e já vou começar enchendo o saco com várias perguntas:

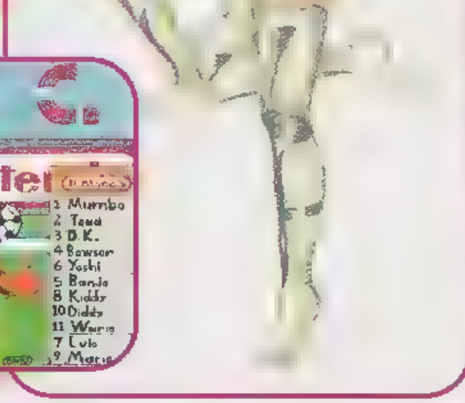
1) The Legend of Zelda: Ocarina of Time será compatível com o Cartucho de Expansão?

2) Na página 4, da NW 2, naquela foto cheia de homem feio, há um logotipo de Zelda na TV. Que raio de Zelda é este, com a Master Sword na diagonal?

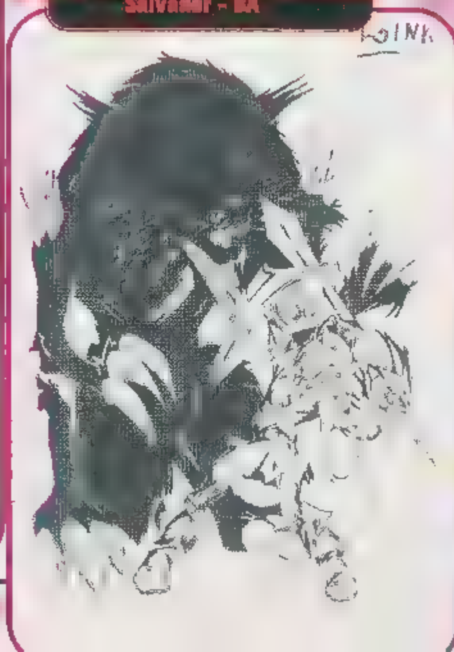
3) A promoção dos cartuchos dourados do game Zelda valerá para o Brasil?

[illegible] Osasco - SP

[illegible] Ribeirão Preto - SP



[illegible] Salvador - BA



HOT PAINT

A cada edição nós nos surpreendemos com a qualidade do trabalho dos nossos leitores. Tem muito artista escondido pelo Brasil, e é com orgulho que estamos revelando alguns deles aqui no Hot Paint. Sente só a macacada do Donkey Kong do **Ronaldo Quinto**, do Jardim Nordeste – SP. Parabéns para ele, que levou o cartucho de N64 desta edição! Se seu desenho ainda não apareceu por aqui, não fique tristinho! Quem sabe na próxima Nintendo World não é a sua vez? Mande sua arte para cá! Vale tudo: lápis, caneta, giz, carvão, colagem...o que você quiser ! Só não deixe de escrever por fora do envelope Nintendo World – Hot Paint. O nosso endereço é Av. Lacerda Franco, 1742 – VL.Mariana – São Paulo CEP: 01536-000

4) Quanto custará o Cartucho de Expansão de memória e quando será lançado aqui?
5) O Game Boy Color vai vir para o Brasil?
Gladson Magrani França Petrópolis – RJ

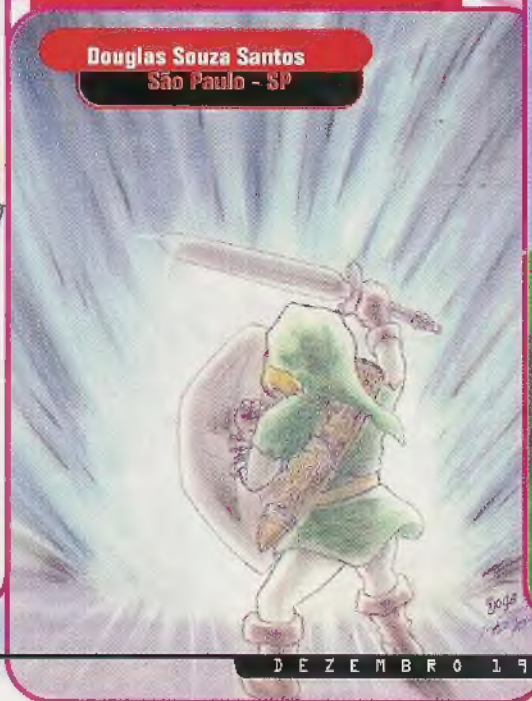
Gladson, aí vão as respostas:
1) Não será compatível.
2) Antes de mais nada, obrigado pelos "elogios". Aquela imagem fazia parte de um vídeo de apresentação de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Muita gente pensou que era tela do jogo. Enganamos vocês!!
3) Esses cartuchos não virão ao Brasil. Nos Estados Unidos, o cartucho dourado também está esgotado. Mais de 320 mil cópias foram vendidas antecipadamente!
4) Segundo a Gradiente Entertainment, custará por volta de 60 reais e sairá na primeira quinzena deste mês.
5) Sim, provavelmente no primeiro trimestre de 99.
Pronto, respondemos estas cinco perguntas. As outras 10, ficam para mais tarde.

IBAMA, cuidado com este garoto!
Tenho o jogo Cruis'n World e posso dizer que gostei muito dele. Só que tem uma coisa no game que me deixou muito decepcionado. Não consigo atropelar os animais. Já tentei muitas vezes, mas o carro só passa por eles. Gostaria de saber se há algum truque para poder atropelá-los e para conseguir mais carros. Parabéns pela melhor revista do mundo!
Thiago P. de Araujo São Paulo – SP

Você tá doente Thiago? Quer que a gente seja processado pela Sociedade Protetora dos Animais, pelo IBAMA, pelo Greenpeace, blá, blá, blá, blá... Gaste o seu tempo pensando em outras coisas! Em vez de ficar tentando atropelar os pobres bichinhos, tente ganhar todos os campeonatos. Assim você consegue o resto dos carros. Entendeu, ou teremos que repetir mais uma vez?

Alex Belém Loureiro
Itatiba – SP

Vinicius S. Rocha
Vila Prudente – SP



Douglas Souza Santos
São Paulo – SP

Paulo César Gonçalves
Sorocaba – SP

TUROK 2: FEITO

2x R$ 49,50

LEGEND OF ZELDA
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUES

2x R$ 64,50

NINTENDO 64

LEVE GOLDENEYE 007 POR + R$ 30,00

NOVO PREÇO

3x R$ 123,00
OU 10x DE R$ 45,33

MISSÃO: IMPOSSÍVEL

2x R$ 49,50

FIFA 99

2x R$ 49,50

WIPEOUT 64

2x R$ 49,50

TOP GEAR OVERDRIVE

2x R$ 49,50

BODY HARVEST

2x R$ 49,50

CRUIS'N WORLD

2x R$ 49,50

F-1 WORLD GRAND PRIX

2x R$ 49,50

F-ZERO X

2x R$ 49,50

GOLDENEYE 007

2x R$ 39,50

BANJO - KAZOOIE

2x R$ 49,50

NASCAR 99

2x R$ 49,50

MORTAL KOMBAT 4

2x R$ 49,50

ESPECIAIS DO MÊS

INTL SS SOCCER 64
DIDDY KONG RACING
SUPER MARIO 64

2x R$ 34,50

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - - Frete não incluso

PARA QUEM É FERA!

Turok está de volta e encara o seu maior desafio: diante da ameaça do Primagen de destruir o universo, o caçador de dinossauros precisa impedir que Primagen escape de sua prisão e atravesse a divisa que separa a Terra do mundo dos mortos!

E para isso, ele agora deverá enfrentar um enorme exército de Dinosaids, mais detalhados e realistas do que nunca e com uma inteligência artificial alti ssima. Para se ter uma idéia do instinto e sensibilidade desses verdadeiros predadores, é só tentar chegar perto deles sem nenhuma cautela e você será atacado sem perdão. Só vendo para crer!

- O maior jogo de ação de N64 já feito até hoje: 256 mega!
- Trilha sonora épica e grandiosa!
- Dezenas de novas e poderosas armas, que variam desde uma simples pistola até o perturbador de cérebros!
- Compatível com Rumble Pak, Cartucho de Memória e o novo Cartucho de Expansão!

SUPER MARIO KART

R$ 49,00

KIRBY SUPER STAR

R$ 49,00

SUPER MARIO ALL STARS

R$ 49,00

SUPER NINTENDO

3X R$ 83,00
OU 10X DE R$ 30,59

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE, SUPER MARIO WORLD, E 2º CONTROLLER

F-ZERO

R$ 29,00

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA.

LANÇAMENTO

GAME BOY COLOR

O GAME BOY que você queria finalmente chegou! GAME BOY COLOR é a versão TOTALMENTE a CORES do portátil mais vendido e popular do mundo, com imagens mais nítidas do que nunca e COMPATÍVEL com TODA sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS.

2x R$ 84,50

POKÉMON VERSÃO AZUL OU VERMELHA

R$ 59,00 CADA

Os monstros vão invadir a tela de seu Game Boy! Pokémon, a mais nova mania disponível só pela Nintendo!

DONKEY KONG LAND

R$: 29,00

JAMES BOND 007

R$: 49,00

LANÇAMENTOS - R$: 49,00

POCKET BOMBERMAN
TETRIS DX

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

PRA QUEM
AINDA
SOPRA
VELINHA.
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO